ISSN 0188-7610



Nintendo®

CONOCE EN ESTE NUMERO:

PARA EL GAME BOY
ZELDA -LINK´S AWAKENING-
RAGING FIGHTER

PARA EL SNES
OPERATION LOGIC BOMB
TUFF E NUFF
ALIEN 3
FATAL FURY

STREET FIGHTER II TURBO

Final Fight 2

CURSO NINTENSIVO DE
BATTLETOADS-DOUBLE DRAGON
-THE ULTIMATE TEAM-

AÑO 2 No.7
PRECIO N$10.00 M.N.



LAS HISTORIAS DE


POSTER CALENDARIO DE STREET FIGHTER II
MAS PAGINAS



Prueba el sabor de lo divertido
TOM & JERRY™
MASCOTITAS
CON VITAMINA "C"
MASCOTITAS DE MANGO
MASCOTITAS DE MANZANA
MASCOTITAS DE TUTI-FRUTI
CONTENIDO NETO 250 ml.
MASCOTITAS DE UVA
MASCOTITAS DE NARANJA
NATURALMENTE
JUGOS DEL Valle S.A. de C.V.
DE VENTA EN TIENDAS DE AUTOSERVICIO
PERM. S.S.A. L 09 TK "COME FRUTAS Y VERDURAS"

EDITORIAL

Uno de los juegos más esperados para el Super Nintendo era Street Fighter II Champion Edition. Prácticamente desde el lanzamiento de Street Fighter II hace un año nos empezaron a llegar cartas preguntando por el Champion Edition.

Capcom, super conocedor del mercado de videojuegos ya trabajaba en el diseño de la secuela, pero lo sorprendente es que no se quedó en lo que todo mundo esperaba (Champion Edition) sino que fue aún más adelante y nos trajo el Champion Edition y el Turbo en un solo cartucho.

Lo más lógico era que este título, que tal vez ya hayas visto en Arcadia original, se lanzara para el Super NES cuando estuviera listo el CD-ROM, pero ¡Oh, sorpresa! La capacidad del Super NES todavía sigue dando batalla a los programadores para confirmar lo que dijimos en nuestro número anterior: No hay nada que un sistema de videojuego haga y que no pueda ser hecho por el Super NES y el chip SFX. Imagínate lo que se logrará cuando salga el CD-ROM diseñado con el tiempo necesario para hacerlo perfecto, sin prisas... sin presiones.

No nos preguntes que viene después de Street Fighter II Turbo. Mejor disfrútalo. ¡No te lo vas a acabar!





SUMARIO

CLUB NINTENDO

Año II No. 7 Julio 1993

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuchi

Directora de Administración
Lourdes Hernández

Director Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción: Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Asistente de arte: E. Escutia
Investigación: Jesús Medina / Adrián Carbajal
Agentes secretos: AXY / SPOT

Editorial Samra, S.A. de C.V.

Consejero Delegado
Gustavo González Lewis

Director General
Sergio Garcés Solis de Ovando

Director General de Ventas
Raul Archundia V.

Directora de Coordinación Editorial y Ventas
Guadalupe Pardo Aguirre

Director de Producción
Jesús Lara Garza

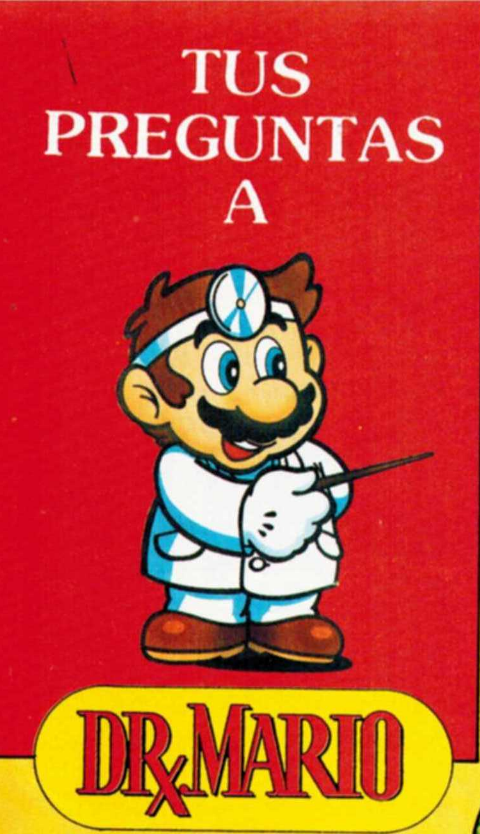
Ventas de espacio publicitario:
Coordinación de ventas: Rocio Campo, Clementina Cummings, Mª Elena Dominguez y Javier Sánchez Mújica
Tels.: 561-17-62, 352-32-66 y 352-04-15

(DR) Club Nintendo Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de ITOCHU de México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92 Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92.
Certificado de licitud de título No. 6420, y certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992, expediente 1/432"92"/8336.
Editor Responsable: Benjamin Bustamante Román. Autorización como publicación periódica en trámite ante SEPOMEX. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. 02400 México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25. Tel 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales Cerrados D.F. Interior del País.

Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco 02400 México, D.F. Tel.: (525) 352-32-66. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

IMPRESION: PROCOELSA Pascual Orozco No. 51 Iztacalco, México, D.F. Tel.: 590-27-07

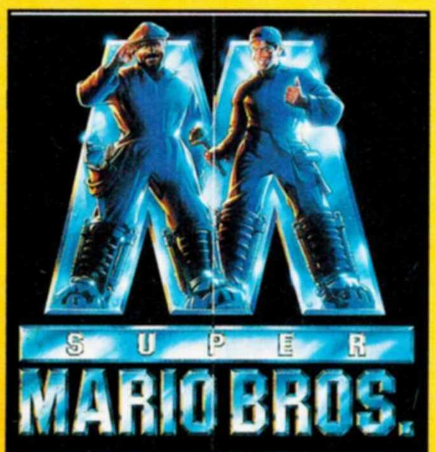
PRINTED IN MEXICO



He leído que este año saldrá la película de Super Mario Bros. en Estados Unidos y quiero preguntar si eso es cierto.

Oswaldo Valencia Méndez.
ESTADO DE MEXICO

Efectivamente. En el pasado CES de invierno presentaron algunos de los personajes de esta película que se estrenó el pasado 28 de Mayo en Estados Unidos. Los protagonistas son Bob Hoskins como Mario, John Leguizamo como Luigi y en el papel de Bowser Dennis



Hopper. Uno de los enemigos es un ser de más de 2 metros de altura con una pequeña cabeza llamado Goomba. Por cierto resultó impresionante cuando realizaba su recorrido pues su pequeña cabeza tenía en el rostro todos los movimientos de una persona normal. Lo que pasa es que detrás de él una persona manejaba a control remoto sus ojos, expresiones e incluso movía la boca conforme esta persona hablaba a través de su micrófono, y como el personaje traía una bocina dentro del disfraz dejaba a todos con el ojo cuadrado.

¿Ven algún parecido?

◆

Les escribo para preguntarles sobre el clásico Super Mario Bros. ¿qué significan los símbolos que determinan el número de vidas? Ya que después de que aparecen los dígitos, aparecen unos símbolos como coronas, cuadritos, letras y no sé qué significan. Su videoamiga.

Erika Berenice Ruiz Delgado.
GUADALAJARA, JAL.

Cuando quieres hacer más de 99 vidas, el juego no está "preparado" para dártelas. Entonces saca del programa símbolos guardados que sustituyen a los dígitos que ya no puede poner. Cuando aparecen estos símbolos, todas la vidas que hiciste se reducirán a una, es decir que cuando pierdes te quitarán todas tus vidas.

◆

A mí no se me hacen divertidos los juegos de pelea y todos mis amigos me dicen que tengo gustos pésimos porque a mí me gusta Mario Paint y Lemmings. ¿No creen que estos tienen mayor diversión para los niños y menos violencia. Yo creo que deberían estar en 1º y 2º lugar.

Ricardo Carrera Aguita
MEXICO, D.F.

Nosotros creemos que hay gustos para todo. La variedad en juegos ha sido sin duda el éxito de los 3 sistemas de Nintendo. Definitivamente estamos de acuerdo que son menos violentos, pero también es un hecho de que ese tipo de juegos tienen muchos seguidores. En nuestro próximo número publicaremos ¿Qué hay dentro de Lemmings? Además publicaremos por primera vez hasta donde sabemos, la forma de acabar el nivel 5 Sunsoft.



◆

Quisiera saber si hay planes de hacer una sección de dibujos en la revista.

Jorge Ekel Mancilla Hehera
CANCUN, QUINTANA ROO.

¿Por qué no ponen una sección de dibujos?

Luis Salvador Cruz Nájera
CD. MADERO, TAMPS.

Me gustaría que tomaran en cuenta esta proposiciòn: Que hicieran una sección de "Arte en Sobres" como el que yo envío y que publicaran los mejores. Se despide su amigo lector

Luis Alberto Zuno Mandeur
GUADALAJARA, JAL.

Son muchas las cartas que nos han pedido una sección de dibujos y la razón por la cual no la habíamos incluido es que tendríamos que eliminar o reducir información de otras secciones. Realmente queríamos, como hemos dicho, tomar en cuenta la opinión de nuestros lectores, así es que se nos ocurrió que nos podíamos echar 2 pájaros de un tiro: Publicaremos los mejores artes en sobres detrás de los posters. Así solucionaremos el problema de meter poster por los 2 lados, dejarlo en blanco o incluir información editorial que se arrancaría de la revista.



Esperamos no tener problemas con los ecologistas por echarnos dos pájaros de un tiro.

◆

Les quiero comentar que no en todas sus portadas hay un pequeño rombo ya que en la revista #8 año 1 de Street Fighter II no está. También dijeron en su número 12, página 31 que Mega Man I era el único juego que tiene pausa en el botón de Select pero Ghost Busters también tiene pausa en ese botón.
Como decía uno de sus lectores hay cosas que aún no han hecho como tomarse un descansito y tratar de comprobar la teoría sobre un final distinto cuando se acaba Street Fighter II todos los rounds en Perfect. Se despiden sus amigos.

Fernando Zepeda Ortega
Francisco Ortega Gamboa
GUADALAJARA, JAL.

El rombo en nuestra revista # 8 fue el más escondido y disfrazado.



Por otra parte al estar preparando la Edición Especial de Street Fighter II ya comprobamos que acabando en nivel 7 "Perfect" (todos los rounds) no pasa nada diferente. Sólo se oye el grito de Chun Li igual que si no pierdes rounds...nos dio mucha tristeza que no cambiara el final, pero ya veremos el nuevo reto con Street Fighter Turbo.

◆

No es por nada, pero yo creo que Axy y Spot copian los trucos de revistas americanas porque el truco de 7 vidas de T.M.N.T. III que apareció en la sección S.O.S. de la página 30 en Agosto de 1992 con portada de Mega Man, lo había publicado una revista americana en Julio y el truco de Metal Gear del especial de S.O.S. se publicó en abril de 1992. En la revista con la portada de Super FX no encuentro el 2º rombo de Club Nintendo ¿Me podrían ayudar?

C. Alberto Enríquez Lezama
TIERRA BLANCA, VER.

Como hemos dicho los recuadros azules son secretos, tips o estrategias descubiertos por Club Nintendo y nunca antes publicados. Los S.O.S. los sacamos de las cartas que mandan nuestros lectores.



De seguir asi, los incluiremos en Los Retos.

◆

En el número anterior de la revista (año 2 #6) en la página 57 se equivocaron en la foto del número 1 de los Clásicos, ya que corresponde al juego de Mega Man 3 y no a Mega Man 4 como indica el título.

Atentamente:



Efectivamente. Si tú lo notaste haz como que no lo viste y si no, ni te fijes en este comentario. Ya nos dimos 4 topes en la pared por este error y escribimos 100 veces: "No debo confundir Mega Man 3 con Mega Man 4".

◆

Para escribir a cualquier sección de la revista, la dirección es:

CLUB NINTENDO
Pestalozzi # 838, Colonia Del Valle C.P. 03100 México, D.F.

◆

Si estás suscrito a la revista y tienes algún problema escribe a:

SUSCRIPCIONES CLUB NINTENDO
Lucio Blanco 435, Azcapotzalco C.P. 02400 México, D.F.

◆


NUESTRA PORTADA
SAGAT
M.BISON
KO
E. HONDA
1P 3400
2P 3100
DHALSIM
KEN
STREET FIGHTER II TURBO
EL DOBLE DE
ENERGIA EN TU
SUPER NINTENDO



Street Fighter II ha sido un fenómeno increíble, seguramente muy (pero muy) difícil de repetir. A casi dos años de su lanzamiento aún sigue siendo un juego que los jugadores siguen disfrutando; después de algún tiempo que Street Fighter estuviera en las arcadias la gente comenzó a pedir más (una secuela, pedían muchos, pero eso iba en contra de las propias reglas de Capcom) así que esta compañía decidió hacerle varias mejoras a la versión original y así fue como nació Street Fighter II: Champion Edition que, como todos sabemos, es una mejora del Street original donde además de que casi todos los personajes tenían nuevos movimientos, había dos nuevas opciones que lo hacían muy llamativo y que eran que ahora se podían escoger a los 4 últimos peleadores y que dos jugadores podían escoger al último personaje (todas estas modificaciones fueron hechas gracias a las múltiples peticiones hechas a Capcom por videojugadores de todo el mundo); pero no contentos con eso, tiempo después Capcom lanzó la segunda modificación: Street Fighter II Hyper Fighting; en esta versión también hay cambios muy notables pero quizá uno de los que se notan más es el que la velocidad del juego aumentó porque ya había algunos jugadores tan hábiles que marcaban los poderes y movimientos tan rápido que la máquina no los alcanzaba a registrar.

Bueno, pero tal vez tú te preguntes porqué te estamos hablando de toda esta evolución del Street normal al turbo, pues si leíste nuestro número anterior ya sabrás acerca de la introducción del Street Turbo al SNES, pero eso no es todo ya que de última hora nos enteramos de más noticias de este increíble juego.

1.- Capcom decide sorprender a todo mundo al anunciar el lanzamiento del Street Turbo ¡este mes!, contrario a lo que se pensaba que tal vez sería en Agosto o Septiembre.

2.- Según nos dijo Laurie Thornton este juego no sólo será la versión Turbo, sino que también podrás escoger para jugar el Street Fighter Champion Edition Normal; esto es mejor que cuando salió el truco para escoger al mismo personaje en Street II para SNES, ya que aquí son dos juegos, con muchas diferencias, en uno solo ¡genial! ¿no?

3.- La primera noticia que se dio acerca de la capacidad de memoria de este juego fue que sería de 20 megas, pero fuentes notables nos comentan que tal vez son ¡24 megas! la memoria de este juego.

Con esto se demuestra lo que ya alguna vez habíamos comentado acerca de que Capcom se guarda sus noticias hasta el último momento, dándonos siempre una gran sorpresa.

el taller de LUIGI

En respuesta a muchas cartas recibidas, ahora en el Taller de Luigi tenemos venta de cartuchos, equipos, accesorios y la revista Club Nintendo.

Luigi

¿Qué pasa si se pierde la cajita rectangular que esta debajo del NES?

Gonzalo Ruiz M.

Si se te pierde esa tapa no pasa nada, ya que el Nintendo trae otra abajo en el mismo lugar; ahora que si quieres conseguir la tapa que se te perdió puedes venir al Taller de Luigi ya que la tenemos a la venta.

Me compraron un Nintendo llamado Nasa pero se me descompuso; al poner el cartucho y prenderlo no se veía, además una de sus palancas no sirve. Quisiera saber si también los arreglas o sólo el NES.

Edgar Arturo Yáñez A.

Lo que pasa con el Nasa o toda esa clase de equipos piratas es que las piezas que tenemos en el Taller no les sirven por lo cual no podemos repararlos, sólo nos dedicamos al NES, SNES y Game Boy y accesorios originales de Nintendo.

¿Es cierto que si saco mis cartuchos sin apagar el Nintendo se les borra un byte (bait)?

Jorge Luis Perez Borja

Si tú sacas los cartuchos cuando el Nintendo esta encendido no se les borra un byte, lo que puede pasar es que se dañe el programa del juego, y si el cartucho tiene pila para guardar la información, se puede borrar lo que tengas grabado en tus archivos, en cartuchos como Zelda o Al Unser Jr.

CURSO Nintensivo




Batalla tras batalla, los Toads siempre han salido victoriosos; pero ahora que Dark Queen y la organización Black Shadow unieron sus fuerzas, ellos también formaron un gran equipo con los Double Dragon y aquí te damos algunos tips y técnicas para que los ayudes a triunfar.

NIVEL 1

Cuando haces el control hacia arriba o abajo (dependiendo en cual orilla estés) te podrás descolgar para derrotar a los enemigos que te quieran sorprender, pero ten cuidado, ya que un enemigo te puede pisar los dedos cuando estés colgado y hacerte perder una vida; pero si estás manejando a cualquiera de los Double Dragon tú podrás pisarles los dedos a ellos si estás cerca de la orilla y presionas B.



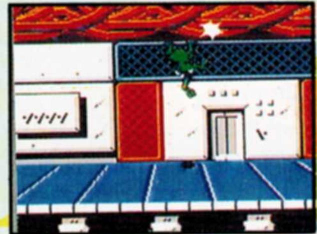




A los enemigos que aparecen aquí los puedes agarrar cuando vayan volando, lo único que debes hacer es saltar cerca de ellos (guíate en la sombra) y presionar el botón B cuando estés pegado a ellos.



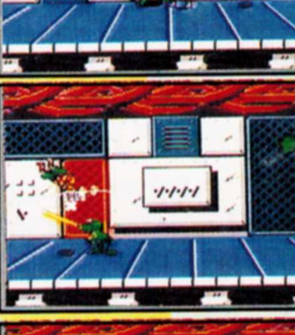
NIVEL 2



En esta escena ahora podrás colgarte de las rejas y escalarlas, esto sirve para escapar de algunos enemigos, además en ella podrás golpear con el botón B para sacar algunos items.

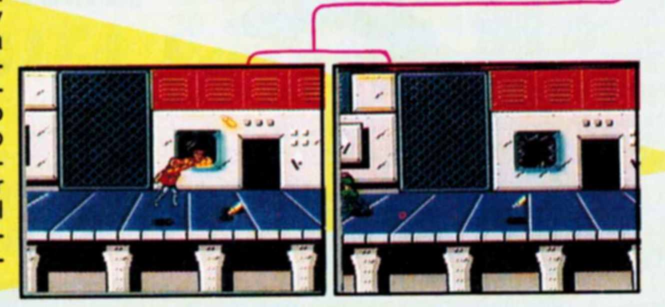
Una vez que destruyas a un Walker podrás recoger una de sus piernas (con B) y con ellas atacar a tus enemigos, los ataques varían en su forma con los Toads y los Double Dragon, pero son igual de efectivos.





2-1

Para eliminar a este enemigo, rápidamente recoge la dinamita que te avienta y regrésasela cerca de la puerta; otra cosa que puedes hacer para no arriesgarte tanto (pero aquí no nos culpes si no sale pero en el prototipo que nos mandaron sí se podía) es tomar la dinamita y arrojarla del lado contrario (a la izquierda) y por arte de magia aparecerá del otro lado.





Es importante que conozcas a cada miembro de tu equipo, ya que los toads y los Double Dragon aunque hacen los mismos golpes algunos son diferentes en el "Valor".

TABLA DE MOVIMIENTOS

Botón \ Personaje	Los Toads	Billy y Jimmy
B	Golpe / Remate	Golpe / Remate
A	Salto	Salto
Dos veces el control a la misma dirección	Correr	Correr
Corriendo + B	Cabezazo Ram	Patada directa

En sí estos son los movimientos básicos, hay otros que solamente se usan una o dos veces y que te hablaremos de ellos cuandos se usen.

ITEMS

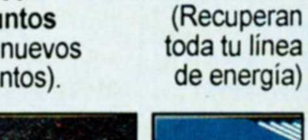
En tu camino hallarás unos pequeños "Huevos" dorados, al golpearlos encuentras algunos implementos que te serán de mucha ayuda.



5000 Puntos (5 nuevos puntos).



Cuadros Azules (Recuperan toda tu línea de energía)



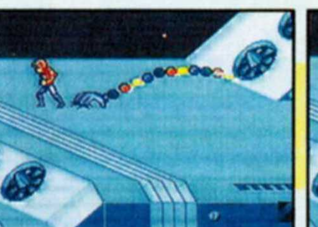
1Up (Una rana o un dragón más de reserva)



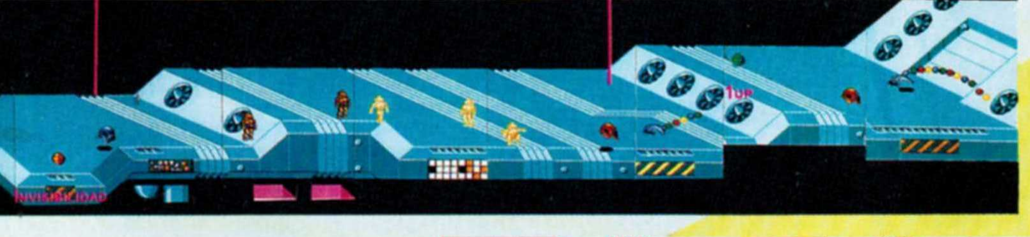
Pastilla (Invisibilidad momentánea)

Para vencer a las manos que se encuentran aquí, debes moverte de arriba hacia abajo para que se claven en el suelo y después atacarlas corriendo y marcando un golpe (como si quisieras dar un "RAM") y las eliminas de un solo golpe.







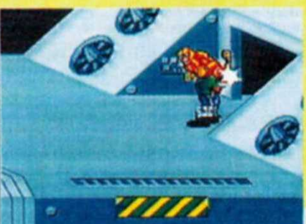


Lucha vs. Abobo

Básicamente la fuerza de Abobo no está en relación con su inteligencia, los Double Dragon lo pueden eliminar rapidamente dándole patadas corriendo (aunque esto es un poco arriesgado) o trabarlo contra una pared a golpes hasta eliminarlo; para los Battletoads es más recomendable trabarlo a golpes que darle cabezazos.

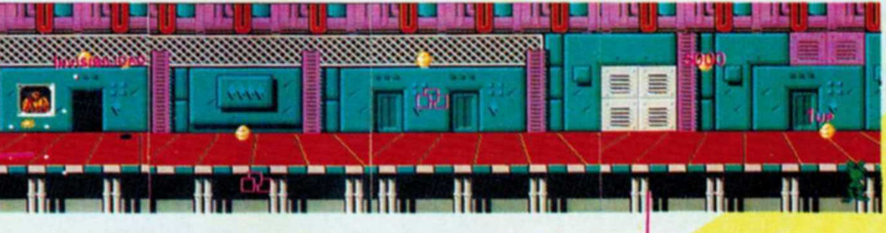




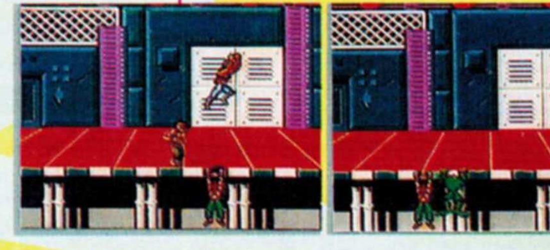


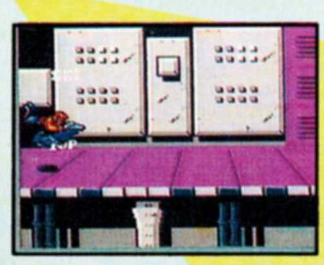


No hay problema usa la misma técnica que con el anterior.



Cuando aparezcan los enemigos colgados de aquí puedes hacer lo mismo que en el primer nivel (descolgarte con los Toads y pisarles los dedos con Billy y Jimmy).



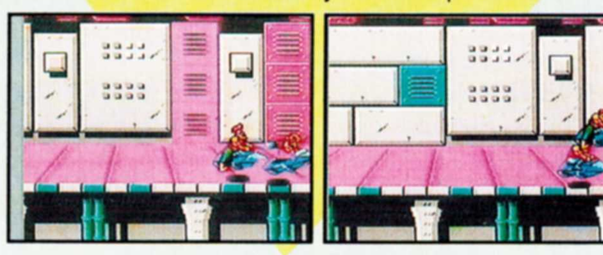


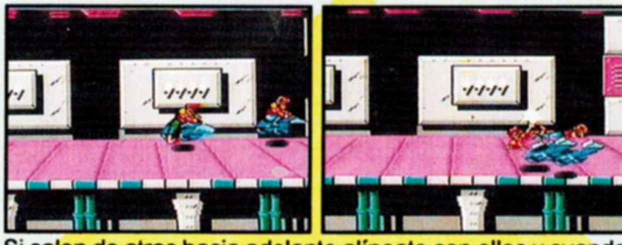


2-3

¿Qué sería un juego de Battletoads sin una escena de motos? Aquí no debes preocuparte por los obstáculos ya que son fácil de evitar; al principio del nivel podrás hacer una vida si chocas contra todos los contenedores que veas.

Más adelante encontrarás enemigos en moto, dependiendo cómo salgan es la forma de atacarlos, pégate todo a la derecha de la pantalla y si salen de adelante hacia atrás sólo alíneate con ellos y mantente pateando. 2F

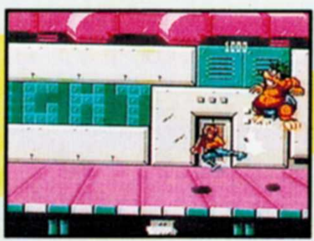


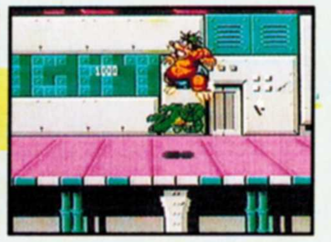


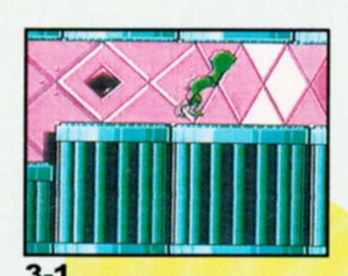
Si salen de atras hacia adelante alíneate con ellos y cuando estén apunto de alcanzarte súbete (o bájate) haz como si fueras en reversa (como indica la primera foto) y golpea, así cuando él se alinee, solito se "embarrará" contra tus golpes.

Batalla vs. Big Black

Para vencerlo debes trabarlo a patadas o cabezazos, pero debes ser rápido o si no ya que estés a punto de acabarlo dará grandes saltos y caerá sobre ti, no es nada difícil si lo haces rápido.



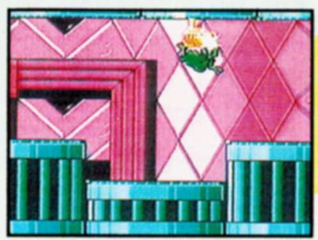




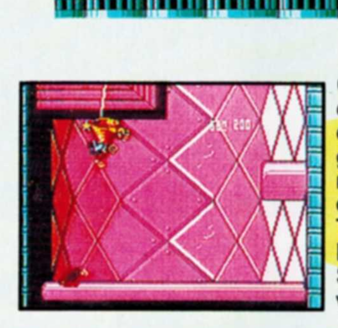
NIVEL 3

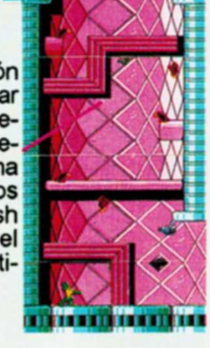
3-1

En este nivel obtienes varios nuevos movimientos uno de ellos lo das al agacharte y presionar B, los Toads dan un gancho y Billy y Jimmy una patada saltando, estos golpes son buenos para rematar a los enemigos.



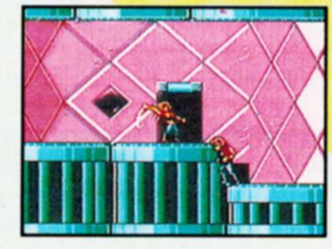
Para neutralizar a los cañones amarillos debes saltar hacia ellos y mantener presionado el botón A, así quedarás colgado de él y podrás golpearlo con B.

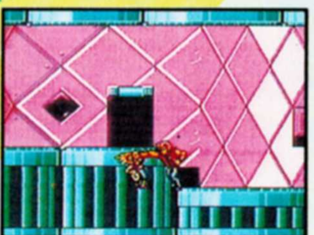




Como en la primera versión de NES, aquí puedes dar otro golpe devastador al pegarte a una pared y mantener el control hacia la misma dirección de la pared, los Toads realizan su Smash Ball y los Double Dragon el Super Torbellino, para activarlo sólo presiona B.

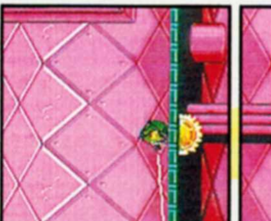
Cuando aparezcan los enemigos Lindas y estén en un nivel superior al que tú estás (como muestran las fotos) fácilmente las podrás agarrar, sólo pégate a la pared y cuando ellas se acerquen las agarrarás automáticamente.

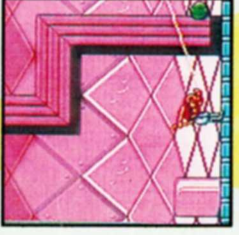




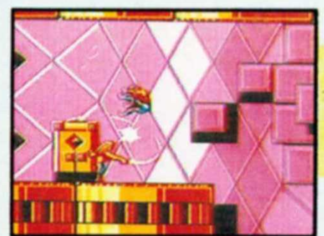


Vete colgado por el riel para que puedas desactivar la palanca y seguir avanzando.



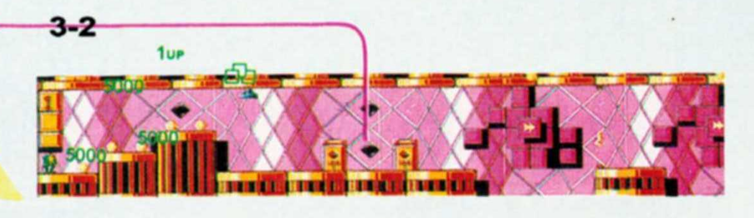


En este descenso serás atacado con unas sierras pero los Double Dragon tienen la ventaja de poder irse a la pared derecha. Si estás manejando un Toad salta cuando se acerquen las sierras y golpea en el aire para retrasar tu regreso a la pared.



Después de haber eliminado al primer grupo de Lindas que aparecen y avance la pantalla, ten cuidado porque aparecerá una última Linda de la puerta, intenta darle un golpe corriendo porque si la quieres saltar te verás en un gran problema.

3-2





En este pasillo tómate las cosas con calma y no corras porque caerá un gran peso sobre tu espalda (y no estamos hablando de responsabilidad), debes fijarte en donde están las planchas y acercarte a ellas para "provocar" que caigan y tú te puedas pasar cuando estén subiendo, ten especial cuidado con la última que está bien escondida.



Con tus ataques en la cuerda tú puedes hacer muchos puntos con estos cañones, sólo ponte detrás de ellos y realiza tu ataque tratando de tener al enemigo en tu trayectoria (con los Double Dragon es un poco más fácil porque tienen más amplio el "valor").





Cuando vengas avanzando por este riel serás atacado por rayos y cuervos, si haces el control hacia arriba podrás esquivar a ambos, pero si quieres puntos y te caen mal los cuervos podrás patearlos con B cuando se acerquen.





Cuando te ataquen los cañones dorados debes ser cuidadoso porque te pueden hacer "un combo"; con los Double Dragon es un poco más fácil, porque con sólo acercarte los agarras, en cambio con los Toad sólo los puedes golpear (trata de hacerlo arriba de su nivel).









Es más fácil descender aquí, si lo haces pegado a la pared

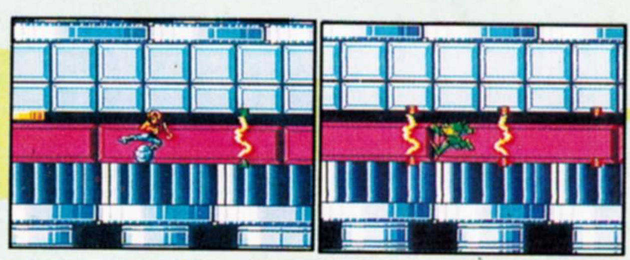
3-3

Cuando esté la lluvia de chatarra espacial ve a la parte de abajo de la pantalla, ahí será más fácil esquivar lo que cae.

Al estar colgado no te hagas hacia adelante o atrás, trata solamente de subir y bajar para esquivar los rayos.

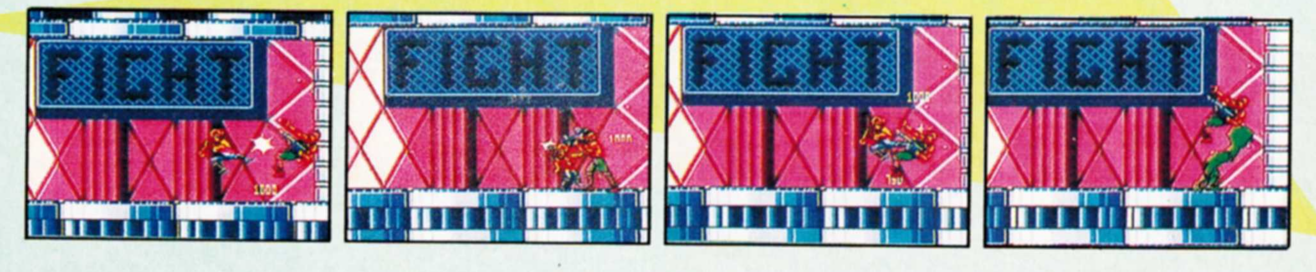
INVISIBILIDAD

En este pasillo verás un serio problema porque el piso hace que avances, al hacer el control a la izquierda te detienes, mide los tiempos en los que se prenden los rayos y bajan las planchas, para avanzar, aquí los Double Dragon pueden sacar más fácilmente la invisibilidad que está marcada en el mapa haciendo su golpe de abajo + B.



Batalla vs. Roper

Cuando te dispare con su ametralladora sólo agáchate para esquivar sus tiros, para comenzar a atacarlo trata de darle un golpe corriendo pero márcalo desde mucho antes de acercarte a él, si te comienza a golpear presiona repetidamente el botón B y así podrás golpearlo antes de que te remate, si después de golpearlo rebota en la pared y calculas que va a caer sobre ti, dale el golpe de Abajo + B para alejarlo.



NIVEL 4

4-1

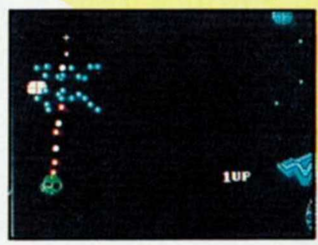
El modo de juego de este nivel es parecido a un viejo juego llamado Asteroides; si mueves el control a los lados, la nave se girará en su propio eje hacia donde hagas el control, con B disparas y con A activas el motor para hacer avanzar la nave.

Al principio de esta escena es recomendable que te vayas a la orilla izquierda de la pantalla y te acomodes al centro, (como indican las fotos) así tendrás más oportunidad de destruir los asteroides y las minas que te arroja la nave Colossus.





Cuando el Colossus te comience a arrojar una especie de "píldoras" ten cuidado y destrúyelas rápido porque un sólo golpe de éstas bastan para ponerte fuera de combate, ocasionalmente te arrojará una vida pero lo mejor es no ir por ellas sino estás cerca , porque eso puede hacer que choques, cuando salgan pequeños platillos voladores de la nave muévete al centro para que siempre estén en tu rango de disparo.



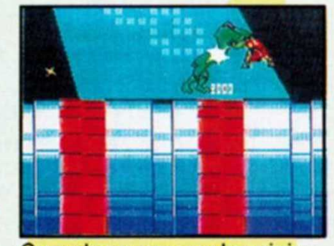




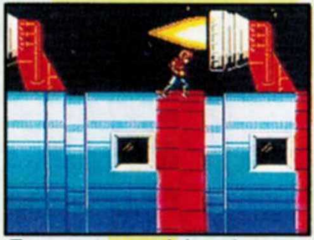
4-2

Aquí el modo de manejar a la nave cambia, ahora para cualquier lugar que muevas el control se mueve la nave y sigues disparando con el botón B, tu objetivo es destruir los puntos de la nave Colossus que marcamos, (trata de hacerlo en el mismo orden), ten cuidado cuando llegues al punto 7, ya que si alguno de los rayos que lanza te alcanza (salió en verso) serás vaporizado.

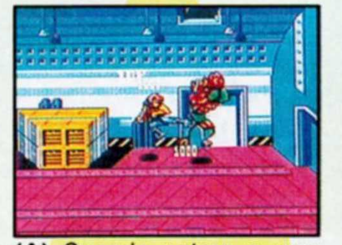
NIVEL 5



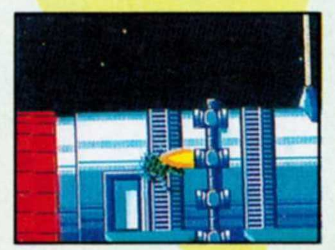
Cuando aparezcan los ninjas, agáchate para evitar que te dé la estrella que arrojan y cuando se acerquen presiona B para dar tu golpe especial.



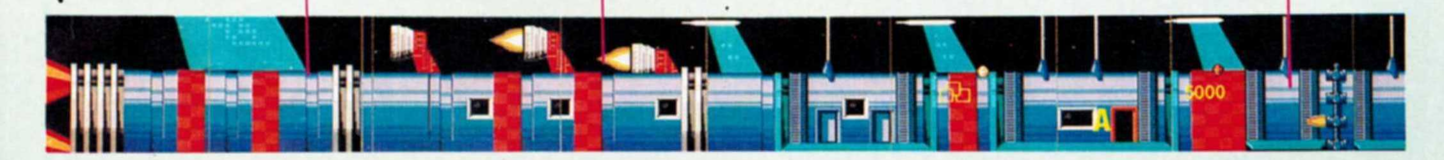
Espera a que dejen de arrojar fuego para pasar, porque si te quemas te quitan toda la vida.



(A) Cuando entres a una puerta marcada con A, te las verás con el Gral. Slaughter, no dejes de golpearlo.



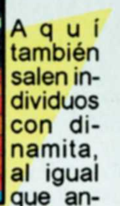
Siempre que veas estos pequeños propulsores analiza su secuencia para pasar porque si te pegan te quitan una vida.





Cuando los individuos que salen de la ventana te arrojen dinamita, recógela antes de que explote para que se los regrese y así puedas seguir avanzando.

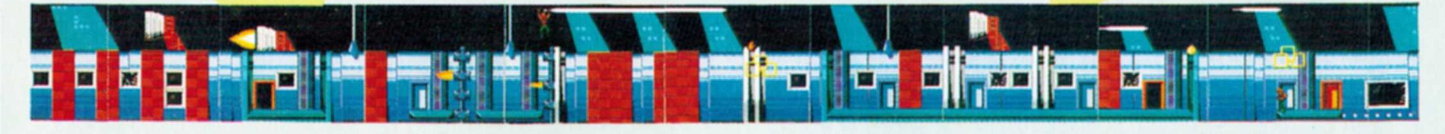




Aquí también salen individuos con dinamita, al igual que antes tienes que arrojarles la dinamita pero para alcanzarlos debes saltar.



En esta parte golpea a tus enemigos cerca de la ventana para que los arrojes y no te den mucha lata.





Batalla vs. Robo Manus

Una técnica básica para vencerlo es darle el primer golpe para hacerlo rebotar y antes de que caiga volver a darle un golpe corriendo, tratando de mantenerte así; si llega a caer prepárate a saltar una ronda de rayas que te arrojará, no te desesperes.

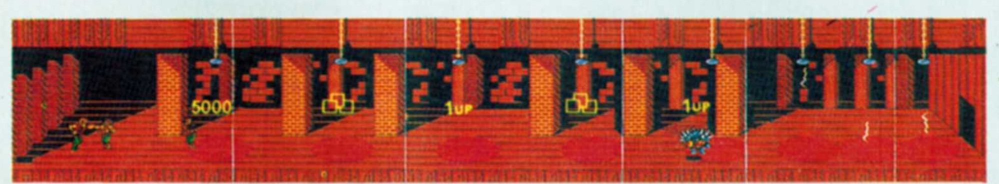






NIVEL 6

La guarida de los Shadow Warriors no es muy larga ni difícil, además de que no hay muchos peligros.



Shadow Boss

Siempre atácalo con cabezazos para no arriesgarte, si te llegara a golpear presiona rápido el botón B y así lo golpearás antes de que te remate, si vez que se agacha y comienzan a salir puntos de su cuerpo, cuélgate de una lámpara porque hará su super ataque que te quitará toda tu vida, (para descolgarte sólo haz el control hacia abajo).





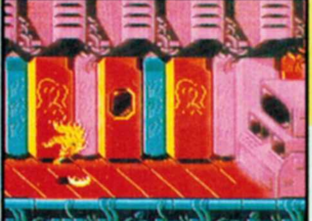


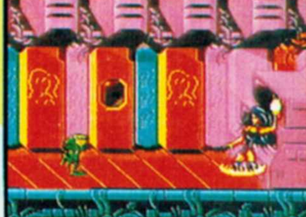
NIVEL 7

Este es un muy pequeño nivel, para que no tengas problemas con los robots verdes que aquí salen, muévete de un lado a otro para que entre ellos se golpeen, y tú ya sólo elimines a 1 ó 2 sin arriegarte tanto; antes de enfrentarte a Dark Queen te las verás con una mano (como las del primer nivel) muy agresiva, ponte cerca de la mitad de la pantalla y cuando veas que te va a aplastar muévete rápido hacia la izquierda e inmediatamente golpéala.

DARK QUEEN

Debes tener cuidado cuando esté escondida en el suelo porque si pisas el fuego te quemarás, la única oportunidad que tienes de golpearla es cuando sale a atacarte, pero ten cuidado porque conforme le vayas pegando se irá acelerando y de vez en cuando saldrá a la mitad y te arrojará una bola de fuego, ahora todo depende de ti, no permitas que te acorrale, si no acabará con todas tus vidas.









LOS RECORDS



Toma las fotos de tus RECORDS, en una habitación a oscuras, pon tu cámara sobre un tripié, un mueble o un objeto que la mantenga inmóvil. Para lograr mejores resultados sugerimos usar una cámara de 35 milímetros con una velocidad de 1/8 de segundo. Envíalas a: Pestalozzi 838, Col. Del Valle C.P. 03100, México, D.F. y forma parte de nuestro selecto grupo de Récords de Nintendo.

EL SALON DE LA FAMA

SUPER GOAL!
JOSE MANUEL CASTRO
MEXICO 99 - IRLANDA 4

SUPER MARIO KART
RODRIGO DIEZ GARGARI
KOOPA BEACH 1 ---------------- 1'10"40

T.M.N.T. IV
ANTONIO SERRA SALDAÑA
(20'30")
JOIARIBSAM VILLA JIMENEZ
(21'06")

PRINCE OF PERSIA
VICTOR MANUEL ARJONA "FARMAN"
1ER NIVEL 25 SEGS. ------ "MDY5RRV"

SUPER SMASH TV
JAVIER CHAVEZ CONEJO
999 999 999

AMAGON
SALVADOR ORTEGA OLVERA
BATMAN R.O.J.
MARTIN CARDENAS A.
LUIS ADRIAN BRECHU M.
CARLOS ARRIETA RODRIGUEZ
BATMAN RETURNS
MARCO CESAR FERNANDEZ
CARLOS A. COBOS HERNANDEZ
BATTLETOADS
FELIPE CHAVEZ GUASCO
SEBASTIAN SANTELIZ JIMENEZ
BAD DUDES
SALVADOR CASIMIRO ANDRADE
ZOPI
BIG FOOT
RODRIGO LOPEZ AVILA
CASTLEVANIA IV
DAMIAN ALEJANDRO CORTES
JOSE MANUEL CASTRO
DOUBLE DRAGON
RODRIGO LOPEZ AVILA
DOUBLE DRAGON II
ZOPI
DOUBLE DRAGON III
ZOPI
DUCK TALES
RODRIGO LOPEZ AVILA
DRAGON SPIRIT
LUIS ADRIAN BRECHU M.
DARKWING DUCK
TARIK TOLEDANO THOMPSON
TANIT TOLEDANO THOMPSON
FATAL FURY
SALVADOR CASIMIRO ANDRADE
F-ZERO
MARCO A. SERRANO BECERRA

HOOK
JOSE MANUEL CASTRO
CARLOS RENE GOMEZ R.
JORGE ALB
MEGA MAN 3
SALVADOR CASIMIRO ANDRADE
MEGA MAN 5
JAVIER ROULES REVELES
MOS Y HOG
SALVADOR CASIMIRO ANDRADE
DAMIAN ALEJANDRO CORTES
ENRIQUE CHAVEZ GONZALEZ
GOAL!
ZOPI
LOLO 2
HUMBERTO H. DELGADO B.
(PRO C TERMINADO)
PRINCE OF PERSIA
RODRIGO DIEZ GARGARI
JORGE A. GALICIA CARMONA
PUNCH OUT
ZOPI
R.P.M.
RODRIGO LOPEZ AVILA
ROAD RUNNER'S D. V. R.
S.A.X.
RIVAL TURF!
EDGAR NOYOLA REYES
SUPER GHOULS & GHOSTS
LUIS ADRIAN BRECHU M.
SUPER MARIO KART
JOSE FRANCISCO TORRES
LUIS ADRIAN BRECHU M.
SUPER DOUBLE DRAGON
DAMIAN ALEJANDRO CORTES
SUPER E.D.F.
CARLOS A. COBOS HERNANDEZ
SUPER VALIS IV
CARLOS A. COBOS HERNANDEZ
SUPER GOAL!
MIGUEL GARCIA A. CASTRO
MONICA O. LEO PRIEGOY
SALVADOR A. CASTILL RAMIREZ
SUPER STAR WARS
RODRIGO DIEZ GARGARI
STAR FOX
FCO. EDUARDO MARTINEZ (100%)
RODRIGO DIEZ GARGARI
J. ARMANDO PRATT BLANNO
JORGE A. GALICIA CARMONA
SUPER MARIO WORLD
FERNANDO OJEDA MONTERO
FABIAN NIETO HERUBIEL
SALVADOR ARTURO OLVERA
JOSE MANUEL CASTRO

JOSE A. NAVARRO DE LA TORRE
JOSE A. HERNANDEZ JIMENEZ
SALVADOR CASIMIRO ANDRADE
JAVIER ROULES REVELES
JOSE CARLOS TORRES
SUPER SMASH T.V.
JAVIER ROULES REVELES
SUPER MARIO BROS.
ZOPI
SUPER MARIO BROS. 2
ZOPI
MARTIN CARDENAS A.
SUPER MARIO BROS. 3
ZOPI
MARTIN CARDENAS A.
DANIEL ALEJANDRO CORTES
STREET FIGHTER II
FRANCISCO OLVERA SAINZ
SALVADOR ARTURO OLVERA
MANUEL FERNANDO GUZMAN
MARTIN DUARTE E.
JUAN PABLO PERALTA SAAVEDRA
JOSE A. NAVARRO DE LA TORRE
JOSE H. HERNANDEZ JIMENEZ
T.M.N.T. II
MARTIN CARDENAS A.
DAMIAN ALEJANDRO CORTES
T.M.N.T. III
LUIS ADRIAN BRECHU M.
T.M.N.T. IV
JOSE LUIS RAMOS F. (21'12")
EDGAR NOYOLA REYES
TECMO BOWL
YVONNE GEORGINA TOVAR SILVA
TOTAL RECALL
JAVIER ROULES REVELES
THE LONE RANGER
YVONNE GEORGINA TOVAR SILVA
THE MAGICAL QUEST STARRING M.M.
JOSE MANUEL CASTRO
CARLOS RENE GOMEZ R.
ADRIAN JIMENEZ GUILLEN
SUPER CONTRA
LUIS ADRIAN BRECHU M.
RODRIGO LOPEZ AVILA
WRATH OF THE BLACK MANTA
ZOPI
U.N. SQUADRON
MANUEL FERNANDO GUZMAN
ZELDA II
SALVADOR CASIMIRO ANDRADE
JAVIER ROULES REVELES
ZELDA III
LUIS ADRIAN BRECHU M.

EN ESTE NUMERO COLABORARON:
GILBERTO IZQUIERDO (ILUSTRACIONES SFII)
ADRIAN NEGRETE
JOSE RAMON HOMELI PEREZ
RODRIGO RIGOBERTO RUIZ S.
FCO. JAVIER MERCADO LARRAÑAGA
EDGAR MOISES CUESTAS VAZQUEZ
CRISTIAN NAPOLES MAGNO
JONATHAN EMANUEL RUIZ VAZQUEZ
LUCIANO PACHECO GOMEZ

RESPONDIMOS A:
MIGUEL ANGEL LONA
JESUS MAO VILLEGAS GOMEZ
J. RAUL MALDUJANO SANCHEZ
FRANCISCO Y JUAN C. DE LA CRUZ
JONATHAN CAMARGO POPHAM
OSWALDO LOZANO PRIETO
FRANCISCO J. GUIDO TAMER
PEDRO MIRANDA TREJO
JUAN EDUARDO RAMIREZ L.
JUAN CARLOS CAMPOS
JAVIER A. MEDINA G. CANTON
AARON ENRIQUE DORANTES O.
VICTOR RENE AGUILERA OSUNA
ISRAEL VERDE VALADEZ
TOMAS GONZALEZ FLORES
JORGE ANTONIO ORTIZ A.
DAVID ROLANDO MARTINEZ
DAVID GARZA DURAN
JORGE HUERTA URBAN
CARLOS FRANCISCO DELGADO M.
ALEJANDRO ENOC MAZA PEREZ
RICARDO RESENDIZ D.
JUAN FERNANDO H. OJESTO
SALVADOR G. RODRIGUEZ PONCE
EMIL GUILEBALDO VON ROTH RECHY
JULIO CESAR CUEVAS
MARCO GERARDO MORALES
JOSE LUIS ERIC SOLIS
MARIO ARTURO SERRANO FLORES
G. ZOPI
ARTHUR CUM
MARCO ANTONIO TELLEZ A.
EL DUO J.J. H.C.
BULL
ARTURO KARIM ORTEGA GONZALEZ
JOSE DAVID BLANCO REYES
CARLOS ALBERTO AVILA PEÑA
MIGUEL ENRIQUE CHOWEL RANGEL
MANUEL ERNESTO RAMIREZ MAGAÑA
CARLOS COBOS
PEDRO ALEJANDRO MARQUEZ
CRISTIAN GARCIA ESPINOZA
VICTOR CANCINO
DAVID GASPAR FLORES MORENO
ARMANDO Y MONICA M. TORRES C.
ANTONIO G. BERROETA
MARCO ANTONIO LARA PONCE
JUAN SALAS Y CARLOS SARMIENTO
JOSE NAHUM MARTINEZ G. JR.
IGNACIO ALEJANDRO SANDOVAL
PEDRO A. MARQUEZ LOPEZ
J. ALFREDO ARCE GARCIA
EFRAIN SANTOS JASSO
CARLOS D. PEÑA
JUAN PABLO GARCIA MARES

INFORMACION SUPERNESESARIA





South Town es una ciudad que de repente ha sido visitada por una gran cantidad de peleadores invitados a competir en el torneo "King of Fighters" organizado por un poderoso hombre llamado Geese Howard; a este torneo han llegado los hermanos Andy y Terry Bogard acompañados de su amigo Joe Higashi, ellos buscan ganar este torneo para así poder acercarse a Geese y buscar venganza por la muerte del padre de Terry y Andy en manos de Geese hace 10 años; ahora ellos con sus diferentes estilos de pelea y poderes especiales buscarán a Geese para desatar la Furia Fatal. (1FM)

Fatal Fury es un juego de pelea del ya clásico estilo de Street Fighter; aquí puedes escoger de entre 2 diferentes opciones de juego que son:

CHAMPION BATTLE

Escoge a uno de los 3 peleadores principales y compite en el torneo de "The King of the fighters", donde tendrás que enfrentarte a 7 retadores, todos con técnicas variadas para después poder enfrentar a Geese Howard y buscar venganza.



STREET FIGHT

Si tienes un amigo que quiera probar sus habilidades contra ti, este modo te permite jugar en "versus". Aquí tienes la ventaja de que los dos jugadores podrán escoger al mismo personaje si así lo desean, o también el segundo jugador tiene la ventaja de poder escoger a todos los enemigos y luchar con ellos (haciendo el control hacia abajo cuando escoja personaje).

Y aquí están los personajes:

TERRY BOGARD

El mayor de los 2 hermanos, cuando su padre murió él decidió perfeccionar su estilo de pelea callejera.

Napalm Punch: Ideal para mantener a tus enemigos a distancia.





Flaming Punch: Cuando un enemigo salta hacia atrás es bueno recibirlo con este golpe.



Flying Tackle: Si no lo conectas al enemigo, quedas totalmente al descubierto.

Nota: Todos estos movimientos son cuando el jugador ve hacia la derecha.

Super Shot Kick: Cuando un enemigo salta hacia ti lo puedes recibir con esta patada.



ANDY BOGARD

Cuando su padre murió, él se fue a vivir a Japón donde conoció a un maestro de un raro arte marcial llamado Kop-po, ahora ha regresado en busca de venganza.



Power Wave: Al igual que el Napalm Punch de su hermano, resta mucha energía al enemigo.

Flying Kick: Con esta patada podrás acercarte a los enemigos que huyen de ti.





Elbow Smash: Como este poder es muy rápido puedes sorprender a tus enemigos con la guardia abajo.

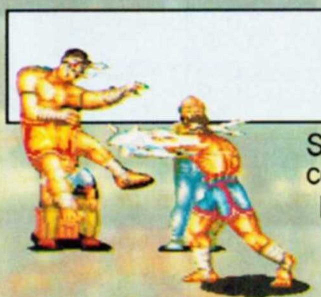
Rising Punch: Cuando un enemigo salta hacia ti lo puedes recibir con este golpe.

JOE HIGASHI

Un gran amigo de los hermanos Bogard, él no sólo entra al torneo para ayudar a sus amigos, sino también para buscar fama.



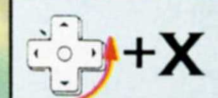
Hurricane Uppercut: Este poderoso tornado baja mucha energía al enemigo, aún poniendo defensa.





Slash Kick: Si un enemigo está lejos de ti, puede ser fácilmente alcanzado por esta patada.





Machine Gun Punch: Si un enemigo es cachado con la guardia abajo puede ser severamente dañado. Presiona repetidamente Y.

+X

Tiger Kick: Sólo los maestros en Mu-e-Tai pueden lograr este golpe lanzando furiosamente su cuerpo contra el enemigo.

Y AHORA LOS MALOS...

DUCK KING

The West Subway



Duck King es un malviviente que desea mostrar a todos que la técnica inventada por él "Fighting Dancing" puede ser mejor que cualquier arte marcial, él se reúne con sus amigos en las afueras de el tranvía del Oeste donde se dedican a escuchar música y bailar.



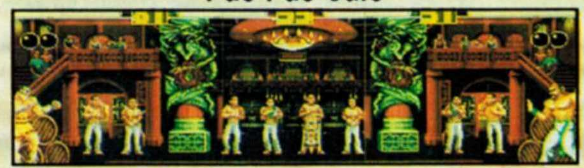


RICHARD MYER

Este peleador es un maestro de Kapoera que es una extraña forma de pelear con los pies; desea mostrar que sólo con ellos se puede derrotar a grandes peleadores, él cuando no se encuentra peleando es una persona muy tranquila, él es el dueño del Pao-Pao Cafe.



Pao-Pao Cafe





MICHAEL MAX

A este violento boxeador no le gusta obedecer reglas por lo que ha sido expulsado de toda competencia deportiva, ahora él busca ganar el torneo de "King of Fighters" para demostrarle a los que lo expulsaron que él es el mejor.





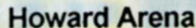
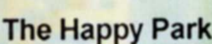
Sound Beach



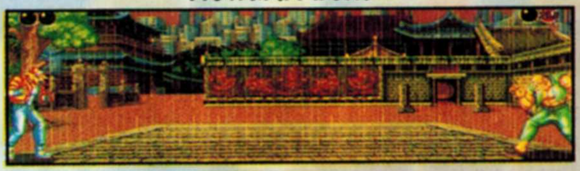
TUNG FU RUE

Este hombre fue el maestro del padre de Terry y Andy, aunque él ya es un hombre de edad avanzada es muy peligroso porque cuando se enfurece se transforma en una figura monstruosa y de gran fuerza que pelea con poderosos ataques especiales.




Howard Arena

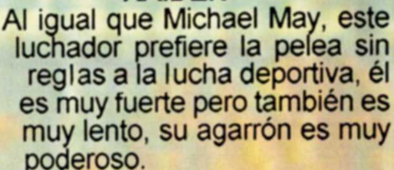


HWA JAI

Hwa Jai es un antiguo enemigo de Joe Higashi, al enterarse que Joe entró al torneo él también lo hizo para buscar venganza, Hwa también ha dominado el golpe "Tiger Kick" lo cual lo hace muy peligroso.




The Happy Park



RAIDEN

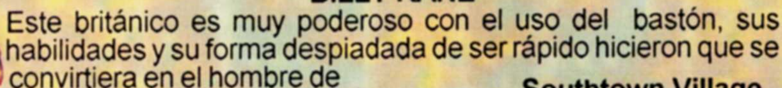
Al igual que Michael May, este luchador prefiere la pelea sin reglas a la lucha deportiva, él es muy fuerte pero también es muy lento, su agarrón es muy poderoso.

Dream Amusement Park

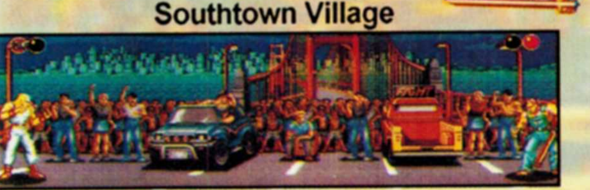


BILLY KANE

Este británico es muy poderoso con el uso del bastón, sus habilidades y su forma despiadada de ser rápido hicieron que se convirtiera en el hombre de confianza de Geese y el hombre a vencer en el torneo.



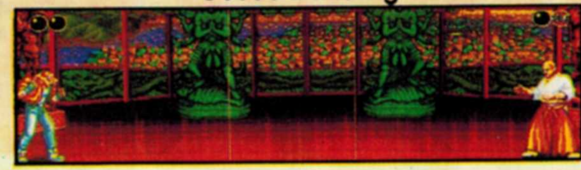
Southtown Village



GEESE HOWARD

Una vez que venzas a Billy llegará el momento de la verdad, es hora de que te prepares para una batalla en la que el ganador será la única persona que sobreviva.

Geese Building



Realmente Fatal Fury tiene muy pocas cosas buenas de las que podamos hablar, aunque los gráficos son muy buenos, la movilidad de los personajes es muy pobre y realmente resulta muy difícil realizar los poderes especiales, la música tampoco es muy buena, la opción de 2P versus es buena pero es una lástima que sólo el segundo jugador pueda escoger a los jefes, en fin, este juego sólo es recomendable si eres fan a morir de los juegos de pelea y no te incomoda que los movimientos sean difíciles de realizar.



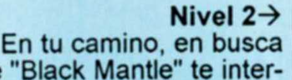
Hace algún tiempo, unos duendes llamados Nopinos invadieron el bosque de una sacerdotisa llamada Pocky, ella les dió permiso de vivir en su bosque con la condición de que no causaran de órdenes. Pero un día, Rocky, un Nopino fue a pedirle ayuda a Pocky porque sus amigos se comenzaron a portar extraños; averiguaron que un extraño brujo conocido como "Black Mantle" comandaba una tribu de duendes Gogonzola para atacar a los Nopinos, así que ellos deciden unir fuerzas para vencer a "Black Mantle".

Pocky & Rocky es un excelente juego de Natsume para 1 ó 2 jugadores, el estilo del juego es un poco parecido a un tipo de "Shooters" que se pusieron de moda hace algunos años en las arcadias; el juego está dividido en 6 niveles:





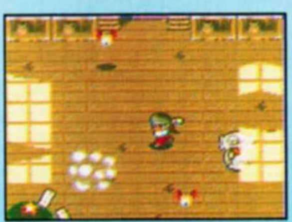
←Nivel 1
Es la salida del templo de Pocky, desde esta escena te das cuenta de los gráficos que son estupendos y el modo en el que, pensándole un poquito, con los efectos que ya conocemos como el Layerin se crean cosas sensacionales.



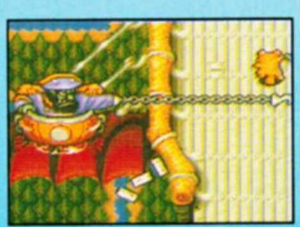




Nivel 2→
En tu camino, en busca de más información acerca de "Black Mantle" te internas en el bosque de los nopinos, aquí la acción se vuelve más intensa y los gráficos más detallados, al final deberás luchar contra un gran pulpo.



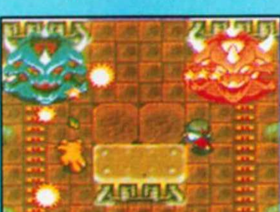
←Nivel 3
Tus informes te llevan al cementerio embrujado donde se esconde la mano derecha de "Black Mantle", este nivel se divide en 4 pequeñas secciones y tendrás que luchar en dos ocasiones contra el enemigo.





Nivel 4→
El castillo de "Black Mantle" se encuentra en el aire, así que la nueva forma de llegar a él es por medio del barco en el que llegaron tus tropas, aquí debes tener cuidado con el capitán y las caras que escupen fuego.









←Nivel 5
En el castillo de "Black Mantle" encontrarás la primera línea de defensa; para llegar al cuarto de "Black" y poder liberar a tus amigos prisioneros, debes luchar primero contra un científico muy al viejo estilo "Drácula".





Nivel 6→
←Como es de esperarse en el último nivel es donde encuentras mayor resistencia por parte de tus enemigos, no te desesperes y trata de avanzar poco a poco, al fin el nivel no es muy largo. Después de destruir a la armadura guardián, te espera la gran batalla contra "Black Mantle".



Pocky & Rocky es un excelente juego por cualquier lado que lo veas: gráficos, música, movilidad y reto. Si tú conoces algún juego de Natsume como Shadow of the Ninja o S.C.A.T. sabrás que no mentimos al decirte que esta es una muy buena compañía de juegos, pero si no la conoces te recomendamos "probar" este título; realmente muy bueno.

CURSO

Nintensivo



Cada detalle de este Nintensivo te ayudará a dominar este juego para que lo termines y llegues a la segunda vuelta, donde el reto será más grande.

Es muy importante que conserves el arma que te indicamos para vencer más fácilmente a los jefes, por lo tanto debes tener cuidado cuando eliminas a un enemigo, porque puede dejarte un arma no deseada y que tú la tomes por error.

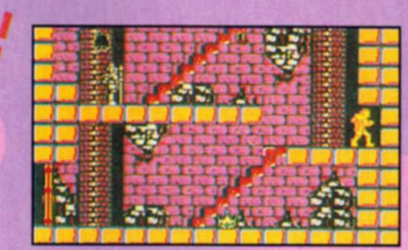
En esta zona puedes hacer puntos pero es mejor si tomas los corazones al final del pasillo subes al siguiente nivel, bajas y repites la jugada varias veces. Después de acumular varios corazones colócate donde indica la foto y justo cuando una medusa esté frente a ti lanza un boomerang, con esta jugada acumulas puntos y pueden darte el III.



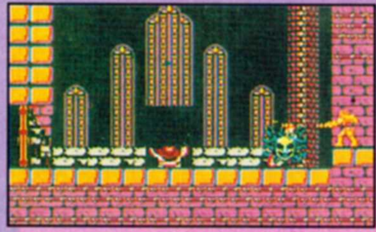




Colócate donde indica la foto y no te muevas para que atrás aparezca un cofre.

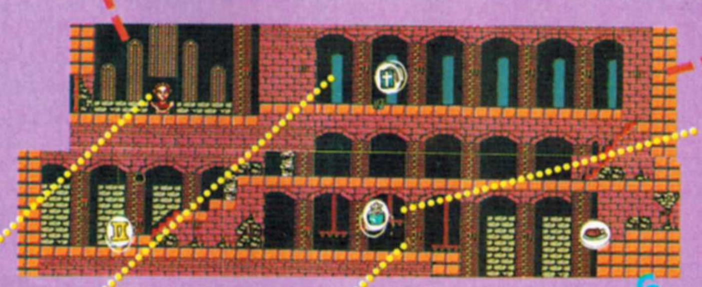


Rompe la pared y métete al hueco para que abajo aparezca un cofre.



JEFE

Si traes la botella colócate donde indica la foto y lánzale botellas sin parar además de latigazos.

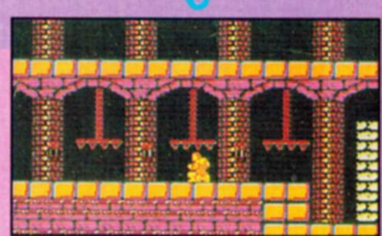


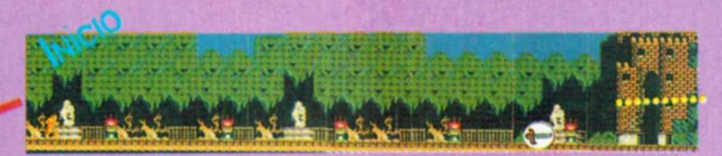
Esta es el arma que te recomendamos.



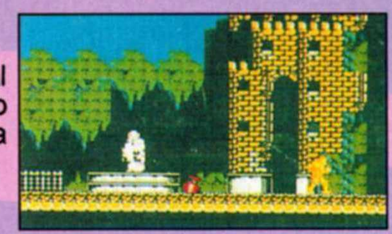
Después de la vela que contiene la cruz, colócate como indica la foto, no te muevas y así aparecerá una bolsa adelante.

Para pasar la primera prensa tienes que saltar poco después de que baja totalmente. La segunda prensa no te toca si te agachas. (Puedes utilizar el reloj para detenerlas)



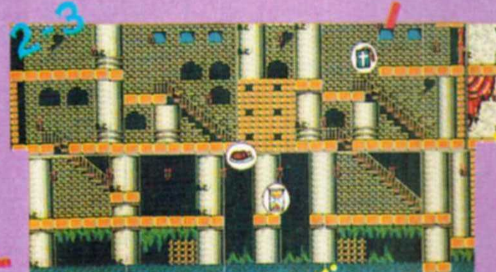


Salta la puerta y al caer del otro lado aparece una bolsa escondida.





Esta es el arma con la que tienes que llegar al jefe.



Colócate como en la foto y espera a que los enemigos se acerquen para lanzarles botellas, así obtienes puntos y repitiéndolo varias veces te dan el II y poco después el III.

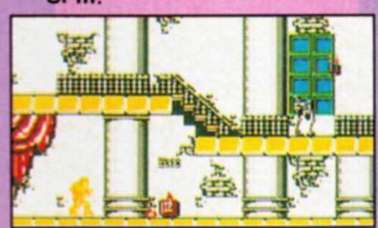
JEFE

Colócate como se ve en la foto y cuando el jefe se acerque rápidamente lanza botellas sin parar hasta eliminarlo.



Pégate a la orilla derecha y rompe el bloque para agacharte donde indica la foto y así aparezca una bolsa escondida.

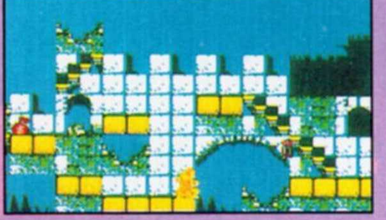




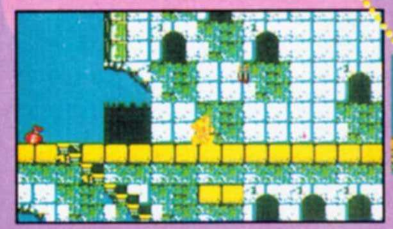


Esta es el arma que te recomendamos.

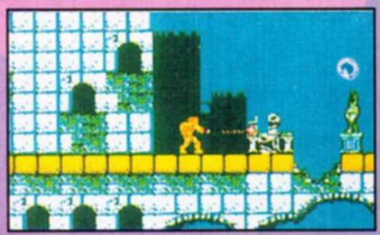
Agáchate donde indica la foto para que aparezca una bolsa atrás.



Colócate donde indica la foto y agáchate para que aparezca una bolsa atrás.

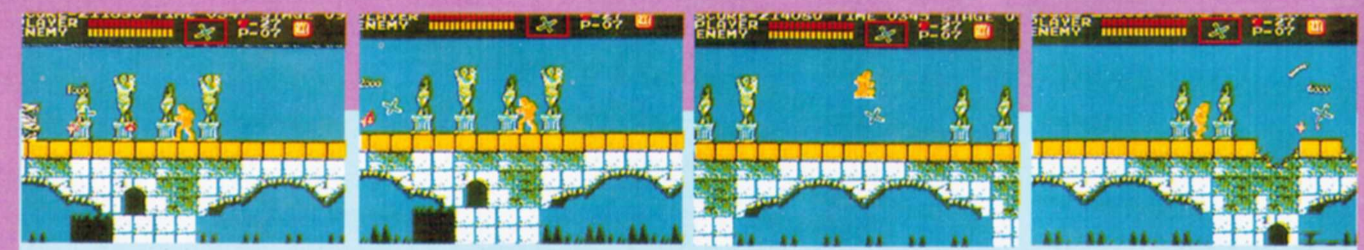


A estos enemigos lánzales un boomerang cuando te disparen y no dejes de darle latigazos.



9

B



Al llegar a donde te marca la última foto regrésate un poco y elimina al cuervo, regrésate un poco más y cuando el enemigo te dispare lánzale un boomerang; repite la jugada y con el tercer boomerang lo eliminas e inmediatamente muévete hacia la derecha y salta tu propio boomerang antes de que te toque, sin dejar de moverte a la derecha para que elimines a la calavera. Con esta jugada obtienes puntos rápidamente.

SPOT

B



Recuerda que a los cuervos tienes que eliminarlos de preferencia antes de que se muevan.

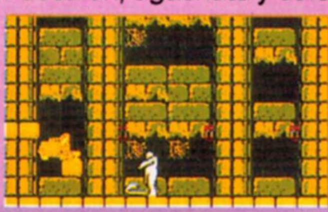


Colócate donde indica la foto y deja presionado el control hacia la izquierda, así aparece una bolsa. Tal vez es un error ya que no encontramos forma de agarrarla.



JEFE

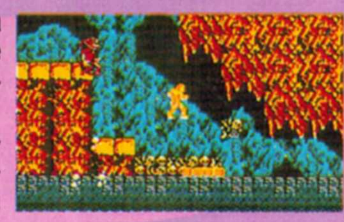
Para eliminar a las momias, la técnica más segura es avanzar y justo cuando la pantalla deje de moverse regrésate y súbete en el segundo escalón. Espera a que las momias se coloquen más o menos al centro, entonces ubícate en el primer escalón, agáchate y dale latigazos como indica la foto, en cuanto se acerquen demasiado súbete al segundo escalón hasta que se alejen.





Mantente agachado como indica la foto y elimina a los murciélagos que salgan. Cuando el murciélago se adelante a la plataforma elimínalo y salta a la plataforma. Ya en ella si sale un enemigo del agua pásate por debajo de él y salta al frente.

Aquí repite la jugada anterior y permanece agachado sobre la plataforma para no caerte. En la siguiente plataforma también te tienes que agachar para pasar.



10



Esta es el arma que te recomendamos.

11



No dejes de avanzar y cuando las aves dejen caer al enemigo elimínalo antes de que toque el piso (ten cuidado de no cambiar el arma).

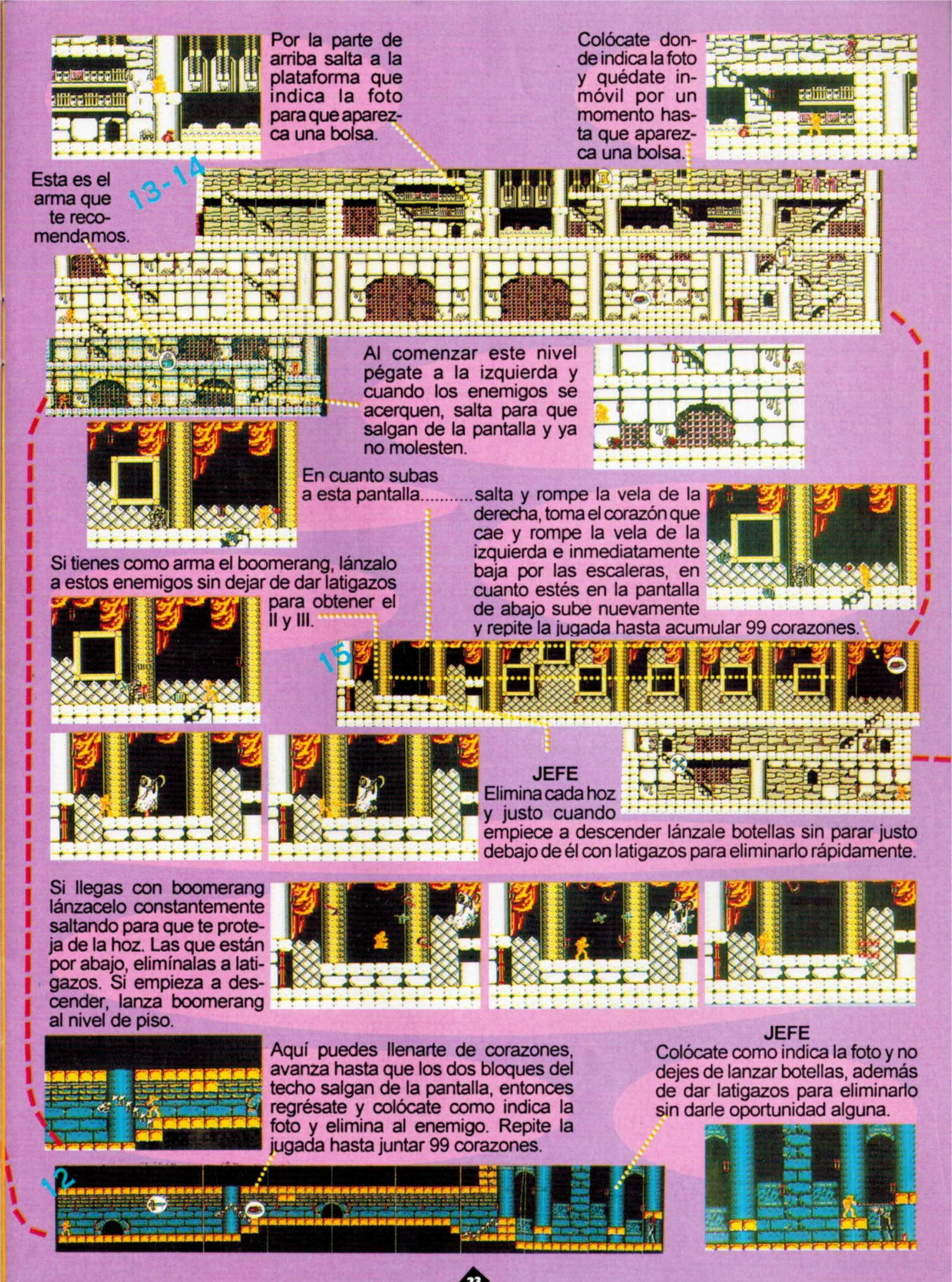


Ya en el final avanza y no te detengas para pasar debajo del enemigo.



Elimínalo con latigazos y botellas para que obtengas el II.





Por la parte de arriba salta a la plataforma que indica la foto para que aparezca una bolsa.

Colócate donde indica la foto y quédate inmóvil por un momento hasta que aparezca una bolsa.

Esta es el arma que te recomendamos.

Al comenzar este nivel pégate a la izquierda y cuando los enemigos se acerquen, salta para que salgan de la pantalla y ya no molesten.

En cuanto subas a esta pantalla...........salta y rompe la vela de la derecha, toma el corazón que cae y rompe la vela de la izquierda e inmediatamente baja por las escaleras, en cuanto estés en la pantalla de abajo sube nuevamente y repite la jugada hasta acumular 99 corazones.

Si tienes como arma el boomerang, lánzalo a estos enemigos sin dejar de dar latigazos para obtener el II y III.

JEFE

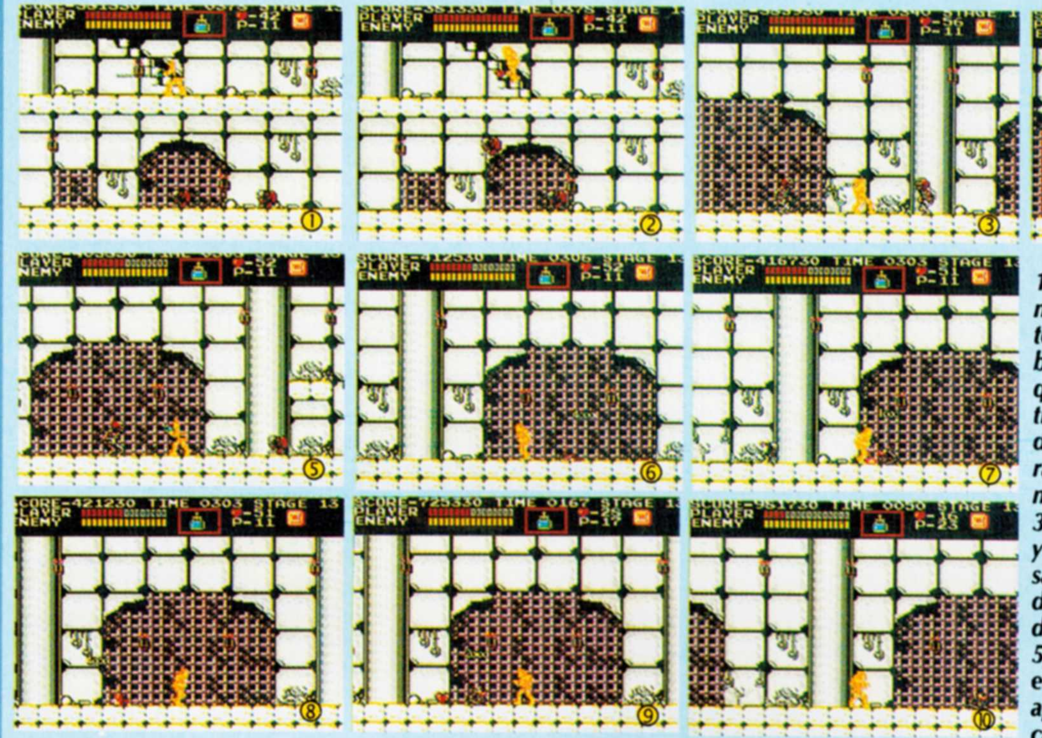
Elimina cada hoz y justo cuando empiece a descender lánzale botellas sin parar justo debajo de él con latigazos para eliminarlo rápidamente.

Si llegas con boomerang lánzacelo constantemente saltando para que te proteja de la hoz. Las que están por abajo, elimínalas a latigazos. Si empieza a descender, lanza boomerang al nivel de piso.

Aquí puedes llenarte de corazones, avanza hasta que los dos bloques del techo salgan de la pantalla, entonces regrésate y colócate como indica la foto y elimina al enemigo. Repite la jugada hasta juntar 99 corazones.

JEFE

Colócate como indica la foto y no dejes de lanzar botellas, además de dar latigazos para eliminarlo sin darle oportunidad alguna.



1y2) Rompe la vela e inmediatamente sube las escaleras, en cuanto estés en la pantalla de arriba bájate y repite la jugada hasta que obtengas 50 corazones o el tiempo llegue a 350 aproximadamente, con esto obtienes corazones para ejecutar un truco más adelante.
3y4) Saca las dos calaveras rojas y avanza un poco; regrésate para sacar una tercera calavera roja y deja que te sigan hasta la segunda reja grande.
5) Sigue avanzando y en cuanto el enemigo del lado derecho (6) aparezca, lánzale botellas a las calaveras (7) que te siguen y muévete (8) hacia la izquierda.
En cuanto el enemigo del lado izquierdo aparezca, voltéate y lánzale botellas a las calaveras, avanza a la derecha y repite la jugada hasta que ya no quieras más puntos.
9) Cuando el enemigo te deja un corazón, lánzale botellas a las calaveras para tomarlo y seguir con la jugada.
10) Con este truco puedes hacer todas las vidas posibles (23 vidas) a los 980,000 puntos es cuando obtienes la última vida. ***AXY***

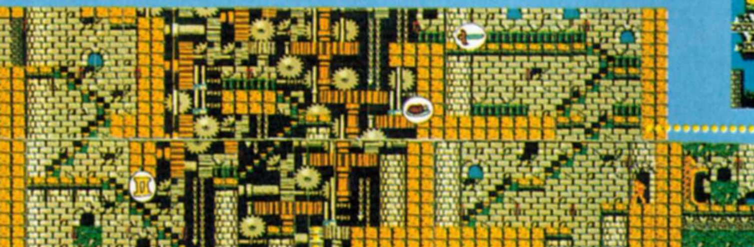




A los murciélagos de arriba salta y dales un latigazo sin dejar de avanzar.

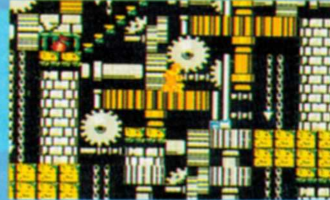
En todo el camino no te detengas; sólo un momento cuando salen murciélagos por abajo para que no te toquen cuando estás saltando.

Para eliminar fácilmente esta calavera pégate a la derecha y justo cuando salte hacia ti, voltéate y elimínala.





Agáchate donde indica la foto para que aparezca una bolsa.



JEFE



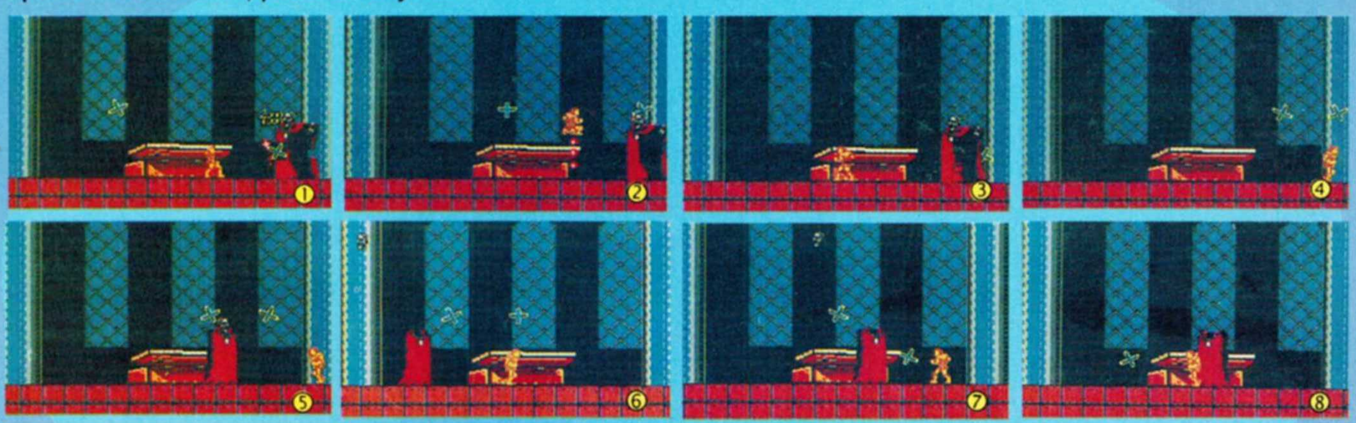
Aquí puedes acumular corazones. Te recomendamos abrir hasta la penúltima vela, regrésate a la pantalla de abajo y repite la jugada. Si quieres obtener el II rompe 10 velas con el boomerang, y repite la jugada para obtener el III.

18

JEFE

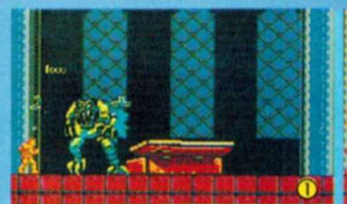
-Con boomerang-

Drácula aparece, te dispara y desaparece, por lo tanto tienes que estar en constante movimiento por si aparece cerca de ti, puedas alejarte.



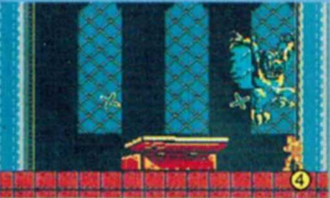
1) Lánzale dos boomerangs saltando y el tercero lánzacelo para protegerte de sus disparos.
2) También puedes saltar sus disparos.
3) En ocasiones cuando eliminas sus disparos te dejan corazones.
4) Te recomendamos lanzar dos boomerangs saltando hacia la orilla
5) Antes de que aparezca, para que cuando lo haga ya estés frente a él.
6) De preferencia el último golpe conéctaselo cuando esté cerca de cualquier orilla.
7) Pero si lo eliminas y quedas acorralado, (8) rápidamente pásate del otro lado.

Ahora te enfrentarás con un jefe más...





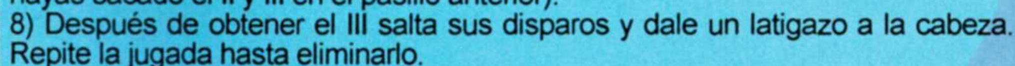




1) Sus disparos los puedes eliminar con boomerang.
2) O también puedes saltarlos.
3) Constantemente lánzale boomerang saltando; además dale latigazos.
4y5) Cuando te acorrale pásate por debajo de él sin titubear.

-Con botella-

6y7) Cuando te dispare lánzale fuego para obtener el II y III (para que salgan más rápido es necesario que hayas sacado el II y III en el pasillo anterior).



8) Después de obtener el III salta sus disparos y dale un latigazo a la cabeza. Repite la jugada hasta eliminarlo.
9y10) En cuanto aparezca el otro jefe lánzale botellas sin parar para eliminarlo sin problema alguno.

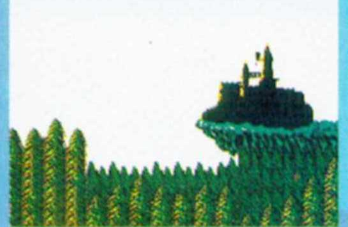


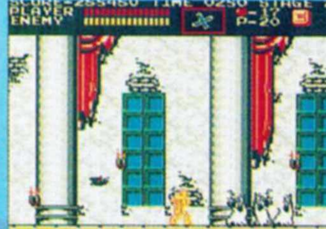






No creas que aquí termina todo, porque hay un reto mayor en la segunda vuelta. ¡Suerte!

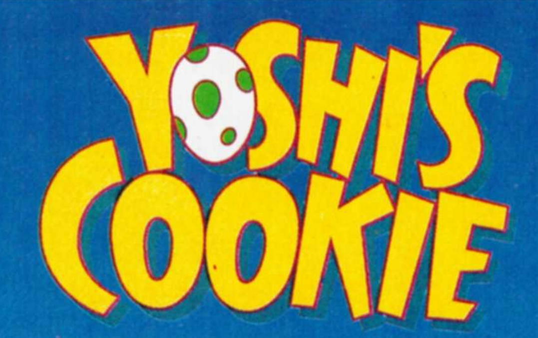




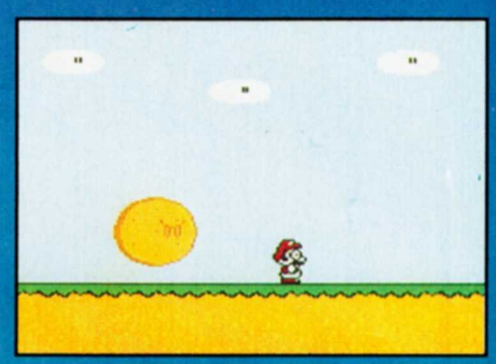




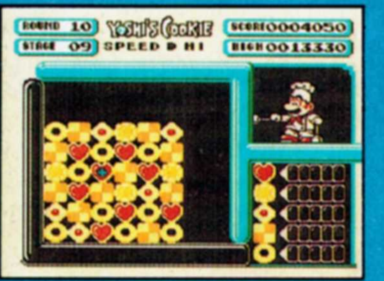




Si tú ya hiciste más de 15 líneas en el nivel 19 de Tetris, terminaste el nivel 24-Hi en Dr. Mario y Yoshi ya no te da batalla, aquí hay un título para satisfacer tu "hambre": Yoshi's Cookie; esta vez Mario y Yoshi deben cuidar de una fábrica de galletas que ha sufrido un mal funcionamiento y está produciendo galletas de todos tipos en cantidad industriales, ahora debes ayudarlos (como siempre) a recuperar el control de las frenéticas galletas.



Yoshi's Cookie es el nuevo título de Nintendo para NES de su ya famosa línea de juegos Puzzle (tipo Dr. Mario, Tetris y Yoshi), y que como siempre, tienen un gran reto y adicción.

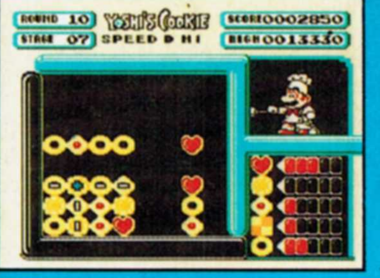


Cómo jugar Yoshi's Cookie

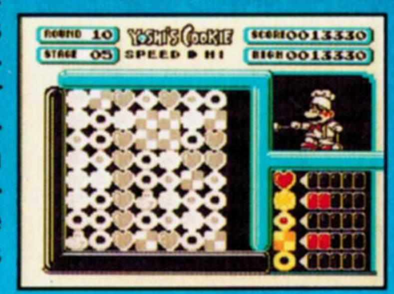
En Yoshi's Cookie tú observas un panel con diferentes tipos de galletas, el objetivo del juego es moverlos para crear líneas horizontales o verticales con galletas de una sola clase; para moverlas tú diriges un cursor con el control por todo el panel, cuando llegas a la línea que deseas mover sólo presiona el botón A para fijar el cursor y así podrás mover las líneas verticales y horizontales que se unan donde pones el cursor; por cada línea que logres hacer recibirás puntos (dependiendo el largo de la línea) pero eso no es todo, ya que si ejecutas jugadas dobles, triples o más, los puntos que te den por cada línea extra se irán multiplicando (x2, x4, x8, x16...).

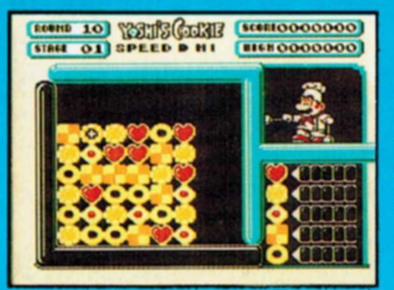




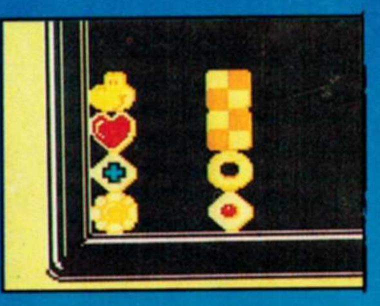


Pero no creas que tu problema sólo es acomodar las galletas que se encuentran en el panel, ¡para nada!, si te tardas en hacer tus movimientos verás caer líneas horizontales y verticales; si haces tus líneas rápidamente no dejarás caer ninguna línea, pero si desapareces muchas y después te tardas en hacer una jugada, las líneas acumuladas que no dejaste bajar caerán sin darte oportunidad de hacer nada; tú pierdes cuando cualquiera de las líneas o columnas llegan a tocar los límites de la pantalla.





Básicamente, en Yoshi's Cookie hay 5 tipos de galletas que debes alinear, debes ser muy observador porque al principio de cada escena debes ver qué tipo de galletas hay en mayor cantidad para que sean las primeras líneas que hagas.



Otra galleta que verás es una con la cara de Yoshi, ésta galleta sirve de comodín, es muy útil para hacer líneas de las que tienes pocas galletas, lo malo es que muchas veces la usas sin querer al no tenerla en mente.
Esta galleta sale cada que desapareces 15 líneas.

PANTALLA DE OPCIONES

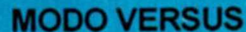
Al igual que en los otros juegos de la serie, en Yoshi's Cookie hay una pantalla de opciones para cambiar varias cosas del juego y que son:



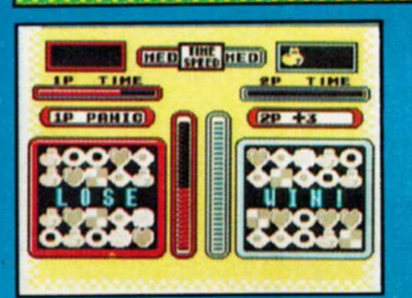
1.-**ROUND**: Podrás escoger entre 10 niveles de dificultad, así podrás ir aprendiendo en los niveles básicos o buscar retos mayores. Si ya dominas el juego, la dificultad aumenta al darte más galletas de una clase y menos de otra, la forma en la que las acomoda y el número de ellas.

2.-**SPEED**: Con esta opción puedes variar la velocidad a la que quieres que caigan las galletas, esto influye también si quieres más reto.

3.-**MUSIC TYPE**: Hay 3 diferentes tipos de fondos musicales, también si pones el cursor en off podrás jugar en silencio.

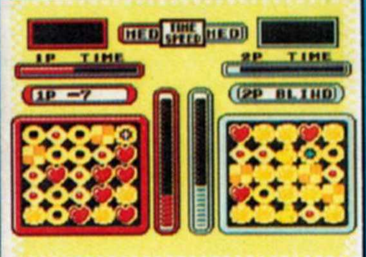


MODO VERSUS

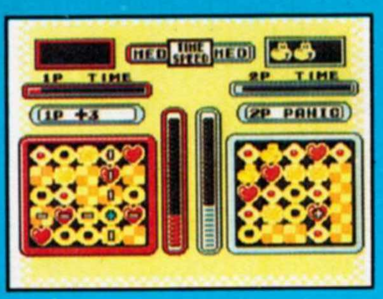


Como ya es clásico, este tipo de juegos se prestan para una competencia entre 2 jugadores, aquí lo básico es llenar la línea de puntos primero que el oponente, pero tú le puedes hacer un "poco de trampa" a tu contrincante, si te fijas bien arriba de tu panel aparecen una serie de castigos, si tú haces una línea con las galletas con cara de Yoshi (aquí no son comodines, son galletas normales) el castigo que está marcado en ese momento le será asignado a tu contrincante. En sí hay 3 tipos de castigos que afectan directamente a la pantalla de tu oponente y son:

BLIND.- Cuando haces este castigo aparecen 9 cuadros que impiden que tu contrincante tenga visión sobre su panel, obligándolo a que haga sus líneas sobre las orillas.



SCRAMBLE.- Hace que todas las piezas del panel de tu contrincante se muevan desordenadamente por algunos segundos.



SLAVE.- Cuando completas el castigo "slave" podrás tener control sobre el cursor de tu enemigo, destruyendo así todas las jugadas que haya tenido en contra de ti.



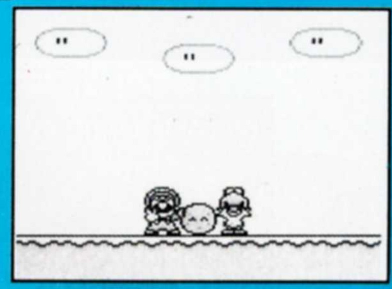
Como te podrás dar cuenta aquí sólo te damos un pequeño avance y lo básico para poder jugarlo, pero en Game vistazo te daremos algunos pequeños tips de este juego y nuestra opinión de él.

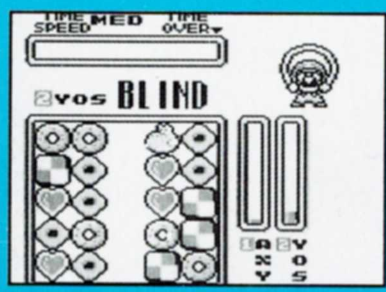






Pues bien, si tú leíste el Gamevistazo que está antes en esta revista, ya conoces la historia, esa costumbre de sacar el mismo juego para NES y Game Boy es algo que Nintendo hace muy bien, porque si te pones a comparar las 2 versiones verás exactamente lo mismo (a excepción del color), y el modo de versus, que aquí puede ser vs. la computadora o 4 jugadores al mismo tiempo.

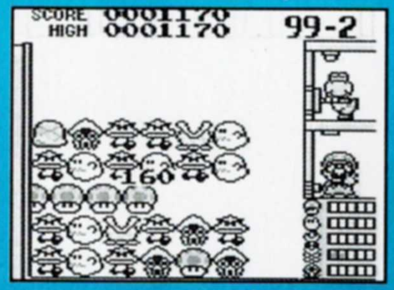


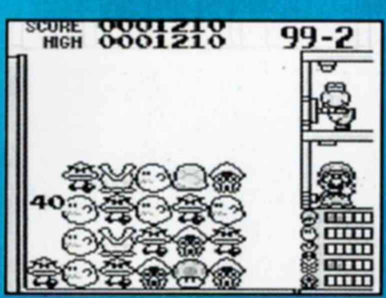


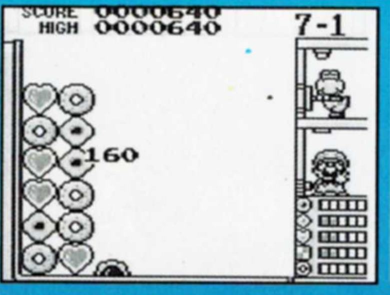
← Cuando juegas versus sin estar conectado a otros jugadores por el Video Link te las tendrás que ver contra 3 duros competidores que son Yoshi, Bowser y la princesa, lo malo de este tipo de vs. es que no ves lo que está haciendo y los castigos te caen cuando menos te lo esperas.

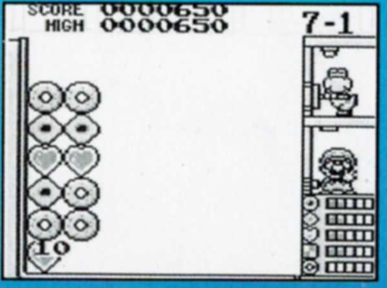
Y ahora los tips.

Como ya te habíamos dicho, al comenzar analiza de qué clase de galletas es la que tienes en mayor cantidad, al desaparecer este tipo de líneas la máquina automáticamente te irá dando más galletas para desaparecer; siempre acuérdate de todas las galletas y no te cierres en una sola clase, recuerda que cuando deshaces una línea horizontal, es menor el número de galletas para deshacer otra línea vertical y viceversa. →



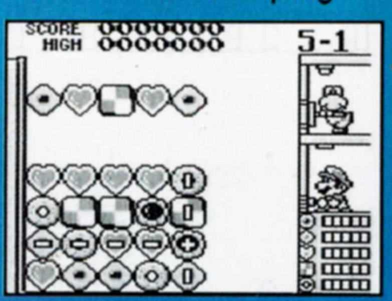


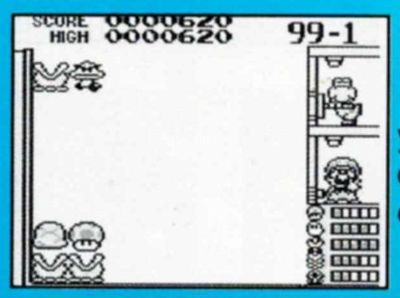




← Cuando las líneas crecen mucho a cualquiera de los lados, es muy importante que las recortes, generalmente cuando crecen mucho son muy delgadas, por lo que no es muy difícil que encuentres parejas, analiza rápidamente las posibilidades y mueve las piezas y así sacarlas antes de que se conviertan en un serio peligro.

Otro tip que te sirve de mucho al principio para ahorrarte movimientos en el cursor es posicionarlo en el punto de intersección de la galleta que quieres mover y la línea a la que la quieres meter, esto es muy útil cuando aún no dominas el movimiento del cursor y con esto evitarás cambiar líneas que no son por mover de más el cursor. →

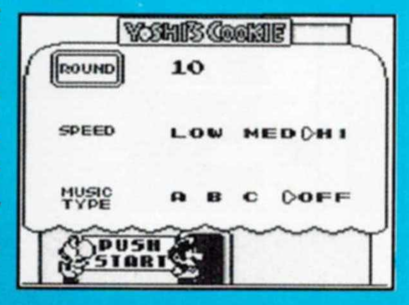




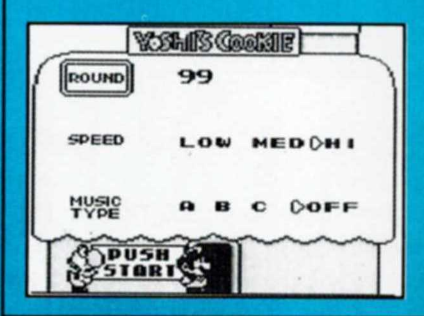
← Siempre ten un ojo al marcador de galletas que está a la derecha, ya que si haces muchas líneas y no terminas el nivel, algún contador de galletas se llenará y eso provocará que las galletas comiencen a caer en mayor cantidad y velocidad.

Si no eres muy desesperado verás que al terminar el nivel 10, después de los créditos finales y 25 segundos después de aparecer END te darán un tip para niveles superiores.

Entra a la pantalla de opciones, entonces pon los comandos en este orden: Round en b, Speed en Hi y Music en Off, entonces...

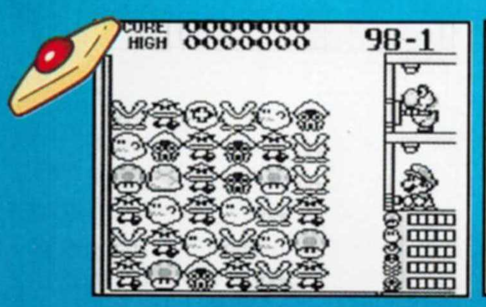






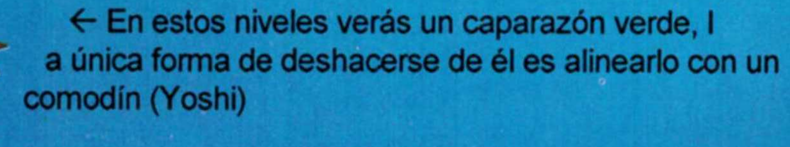


Presiona Arriba en tu control y Select, con esto verás que el número de Round sube a 11; ya que aparezca esto podrás escoger del nivel 1 al 99 con sólo seguir presionando el botón de Select.





↑ Cuando escoges del nivel 11 en adelante verás que todas las figuras cambian, las galletas ahora son substituídas por conocidísimos personajes de la serie de los Mario; además en estos niveles cuando escoges la "Music A" del nivel 11 en adelante verás que es otro fondo del que normalmente sale.

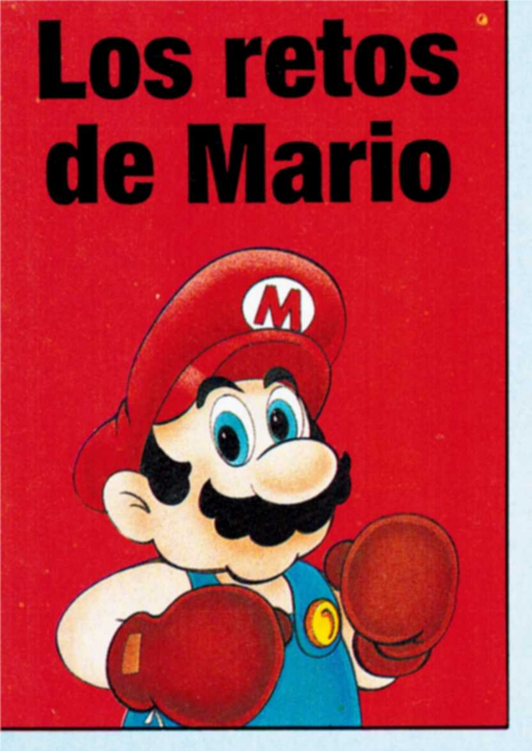




← En estos niveles verás un caparazón verde, l a única forma de deshacerse de él es alinearlo con un comodín (Yoshi)

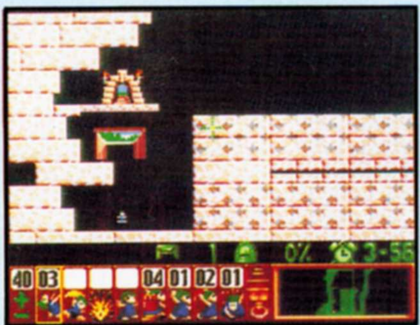
Bueno, creemos que está de más decir para qué tipo de personas está dirigido este juego; al igual que sus predecesores, este tipo de juegos es altamente adictivo, divertido y con un gran reto.

Los retos de Mario





041 Super Mario World
¿Cómo logras que Mario se encuentre volando en este pequeño hueco de la pantalla?

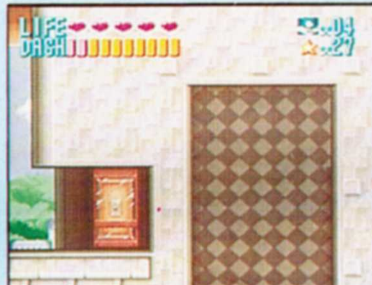


042 Lemmings
Aunque en el número siguiente te vamos a decir como acabar con este nivel, queremos que ustedes lo hagan por sí mismos así que... ¿Qué password te da la máquina cuando terminas el nivel 5 sunsoft?
(Nivel 5 sunsoft= KCGHCNC)

RESPUESTAS A LOS RETOS ANTERIORES

037 Tiny Toon Adventures "Buster Busts Loose"
¿Cómo logras que al estar entrando en la cocina después de hablar con Hamton el fondo se mueva?





Una vez que llegues al comedor de la Looniversidad, debes usar tu poder de Dash en la pared que indica la primera foto para subir al techo; cuando estés arriba y sigas corriendo el fondo se moverá, así al llegar con Hamton y estés entrando en la cocina harás que el fondo se mueva de nueva cuenta.

Contestaron correctamente: Leopoldo Lara C. + Jose Francisco Maldonado + Guibaldo Vargas Calderon + Alberto Nieves Galvan + Raymundo Tinoco Molina + Alfonso Dominguez Alonso + David Omar Dominguez + Fernando Ojeda Ruiz + Omar Galicia Gonzalez + José Edmundo González H. + Melesio Estrella Rivera + José Luis Salazar Antonio + Antonio Serrano S. + Aldo Alfonso Cárdenas Quezadas + Erick Salvador García Barba + Alejandro Azuara Balanza + Miguel Carrera Romero.

038 Road Runner´s "Death Valley Rally"
¿Cómo haces para que al poner pausa no aparezca el aviso de "pause"?

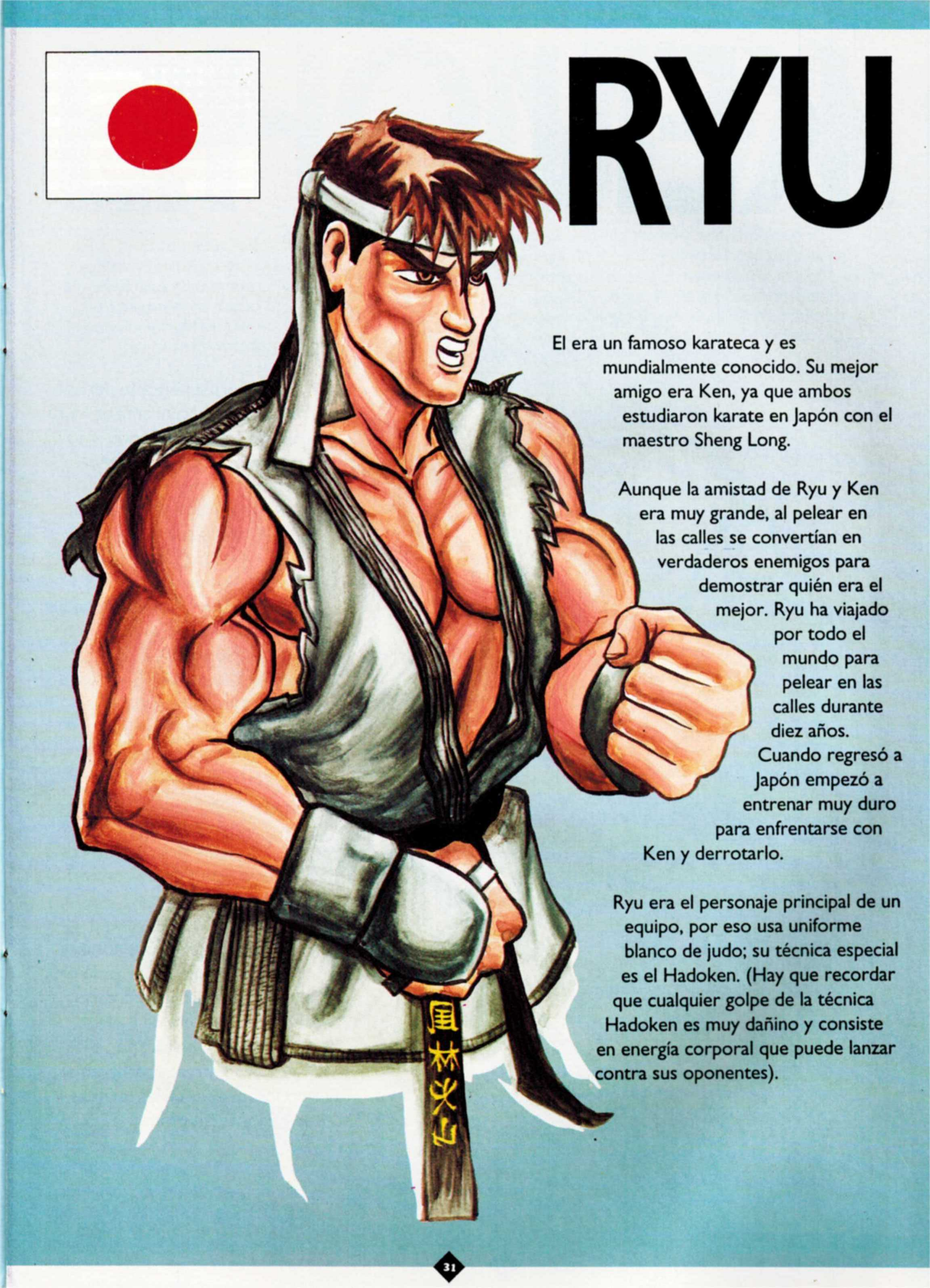
Cuando uses turbo presiona y mantén el control en la dirección en la que va el correcaminos y sin dejar de presionar el control y el botón de turbo pon pausa, ahora vuelve a presionar Start dos veces rapidamente para quitar y poner pausa (aún debes mantener presionados los botones de turbo y el control) y entonces estará en pausa el juego, pero no verás el aviso de "pause".





Contestaron correctamente: Raymundo Tinoco Molina + Alberto Nieves Galvan

RYU



El era un famoso karateca y es mundialmente conocido. Su mejor amigo era Ken, ya que ambos estudiaron karate en Japón con el maestro Sheng Long.

Aunque la amistad de Ryu y Ken era muy grande, al pelear en las calles se convertían en verdaderos enemigos para demostrar quién era el mejor. Ryu ha viajado por todo el mundo para pelear en las calles durante diez años. Cuando regresó a Japón empezó a entrenar muy duro para enfrentarse con Ken y derrotarlo.

Ryu era el personaje principal de un equipo, por eso usa uniforme blanco de judo; su técnica especial es el Hadoken. (Hay que recordar que cualquier golpe de la técnica Hadoken es muy dañino y consiste en energía corporal que puede lanzar contra sus oponentes).

KEN



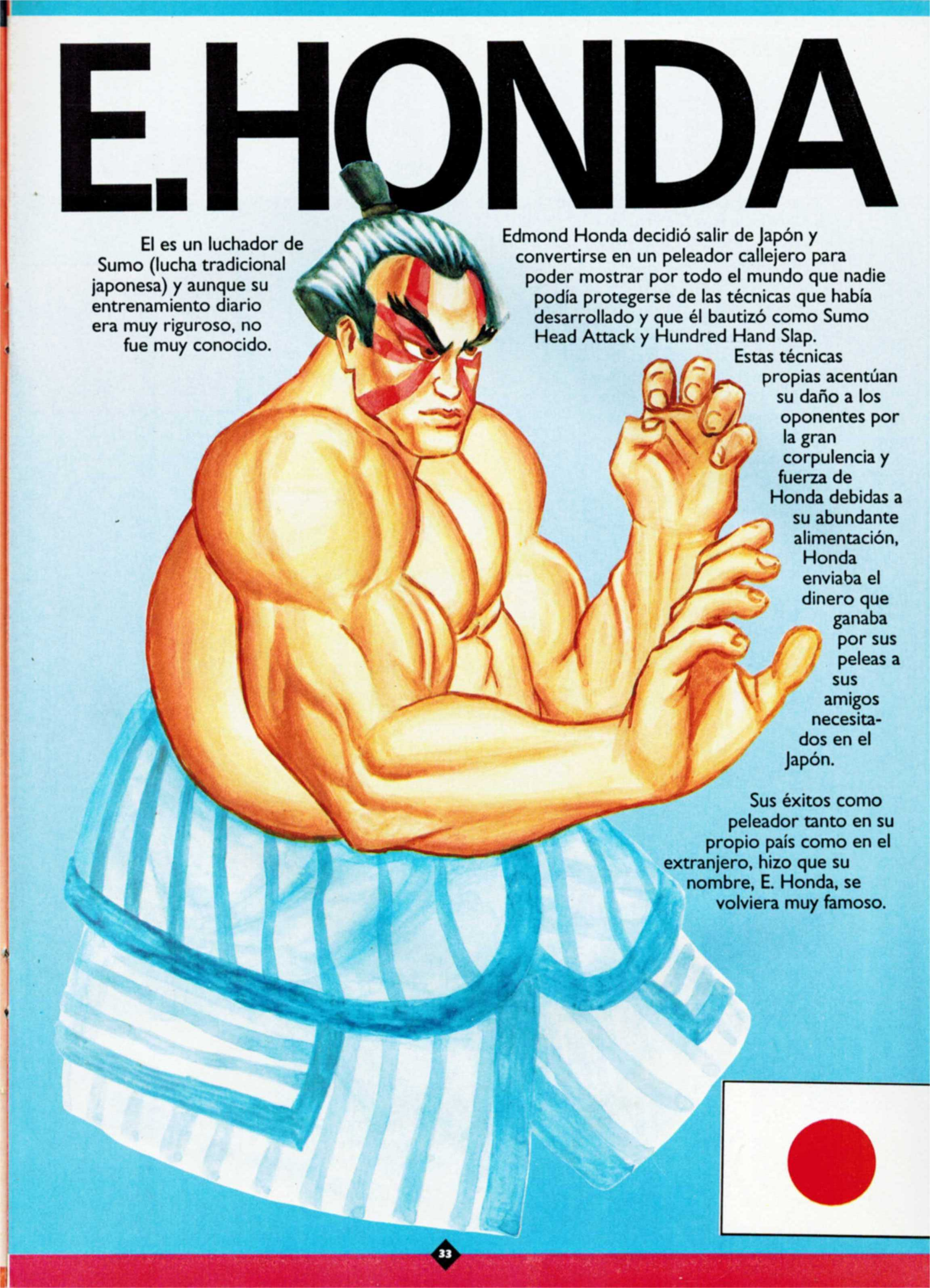
El es norteamericano pero al no tener familia ni amigos en su país, viajó al Japón donde vivió largo tiempo y fue ahí donde encontró a Ryu.

Ken estudió Judo y Karate. Cuando regresó a los Estados Unidos de Norteamérica se convirtió en un peleador callejero y poco a poco sus extraordinarias habilidades lo fueron haciendo famoso.

Ken, también conocido como el Tigre Rojo, está decidido a demostrar que es el mejor peleador del mundo y entonces se casará con su novia Eliza a quien conoció hace poco tiempo.

Después de que su nombre empezó a sonar por todo el mundo, Ken recibió una carta de Japón. La carta era de Ryu quien lo retaba a pelear; por ello se esfuerza y entrena mucho en el perfeccionamiento de las técnicas Sho Ryu Ken y Tatsu Maki Sen pu Kyaku.

E.HONDA



El es un luchador de Sumo (lucha tradicional japonesa) y aunque su entrenamiento diario era muy riguroso, no fue muy conocido.

Edmond Honda decidió salir de Japón y convertirse en un peleador callejero para poder mostrar por todo el mundo que nadie podía protegerse de las técnicas que había desarrollado y que él bautizó como Sumo Head Attack y Hundred Hand Slap.

Estas técnicas propias acentúan su daño a los oponentes por la gran corpulencia y fuerza de Honda debidas a su abundante alimentación, Honda enviaba el dinero que ganaba por sus peleas a sus amigos necesitados en el Japón.

Sus éxitos como peleador tanto en su propio país como en el extranjero, hizo que su nombre, E. Honda, se volviera muy famoso.

CHUN LI

Chun Li, fue bautizada así en honor a una de las flores más bonitas y típicas de China, su país natal. Ella es hija de un karateca chino; cuando ella era apenas una niña su padre viajó secretamente al extranjero y nunca más regresó.

Ella amaba mucho a su padre y lo admiraba por ser un magnífico karateca. A raíz de su desaparición, ella cambió totalmente su vida y se dedicó a investigar en el bajo mundo confiada en su gran inteligencia para encontrar a su padre.

Descubrió que el jefe de "Shadow", una siniestra organización, llamado M. Bison fue quien asesinó a su padre y sabe que él es aficionado a las peleas callejeras y que sólo siendo ella una buena peleadora podrá acercarse a él para vengar la muerte de su padre.

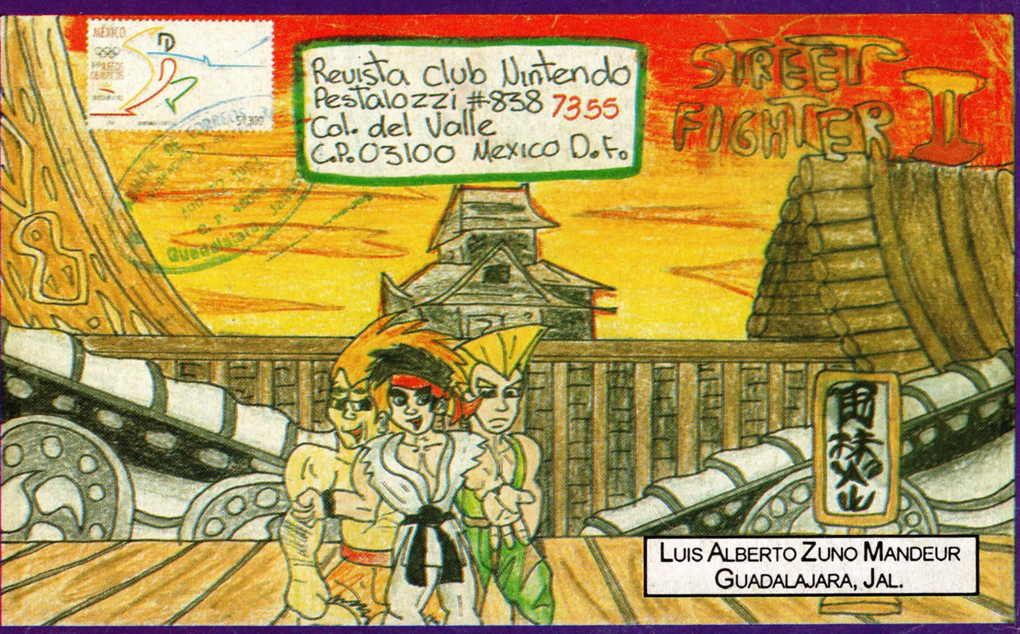




Rene Leonel García Gonzalez
Tampico, Tam.

Oscar Palos Zepeda
Mexico, D.F.





Luis Alberto Zuno Mandeur
Guadalajara, Jal.

STREET FIGHTER II™

CLUB

7 JULIO

DOMINGO	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

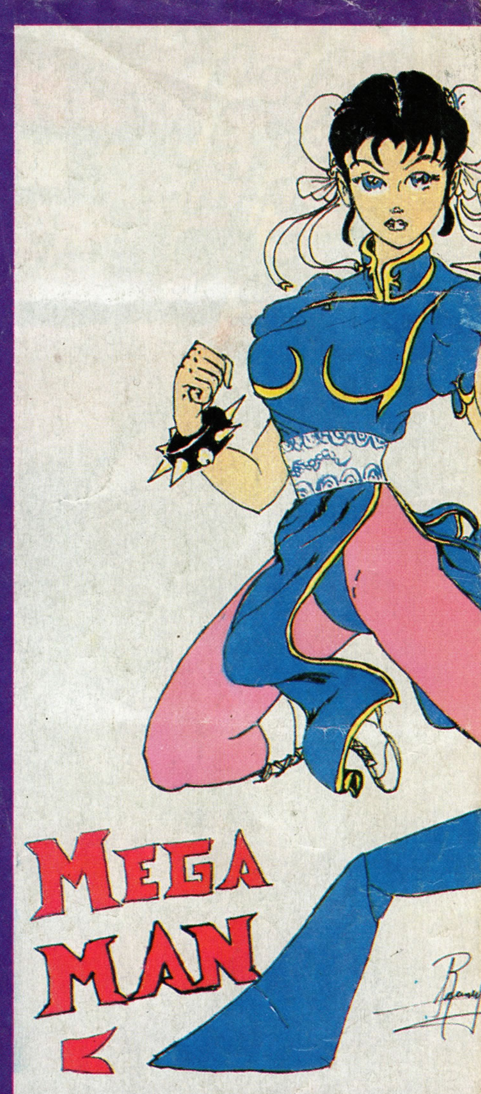
8 AGOSTO

DOMINGO	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

CAPCOM


STREET FIGHTER II
TM
KO

Octavio Mendez F.
Cuautitlan Izcalli, Edo. de Mex.





Julio Cesar Dueñes Guevara
Saltillo Coah.



Manuel Alexandro B.
J. Francisco Calzada B.
Naucalpan, Edo. de Mex.

BLANKA

El es de origen brasileño y su verdadero nombre es Jimmy. Desde muy chico se le perdió a su madre en la selva del Amazonas donde creció en contacto con animales salvajes y así, día a día su naturaleza humana se fue transformando hasta adquirir una figura animal que le permitía pelear contra cualquier criatura.

En una lucha contra una anguila eléctrica en la selva, recibió una fuerte descarga que le dio una habilidad nueva y fuerza extraordinaria llamada "Electric Thunder" y su único punto débil se encuentra en las piernas.

Consciente de esa fuerza reunió comida y empezó a recorrer todo el mundo enfrentándose a los más fuertes para que al regresar a su país ya siendo famoso, su madre pudiera reconocerlo. El único recuerdo que Blanka tiene de ella es un brazalete que usa en la pierna.



El es un luchador ruso de lucha libre que se retiró sin ser nunca derrotado. Cuando vio el estilo de la lucha libre norteamericana decidió volver pero no a los cuadriláteros sino a las calles de todo el mundo para demostrar que con su gran fuerza y sus técnicas únicas podía derrotar a quien fuera.



Su técnica más terrible es la conocida como Spinning Pile Driver (desatornillador) fue inspirada en los osos, muy populares en su país, y que aunque la realiza con movimientos lentos por su gran corpulencia es muy efectiva y peligrosa por la fuerza que tiene. El es ampliamente reconocido como el mejor peleador ruso y su único interés al pelear en las calles es demostrar que también es el mejor en todo el mundo.

ZANGIEF

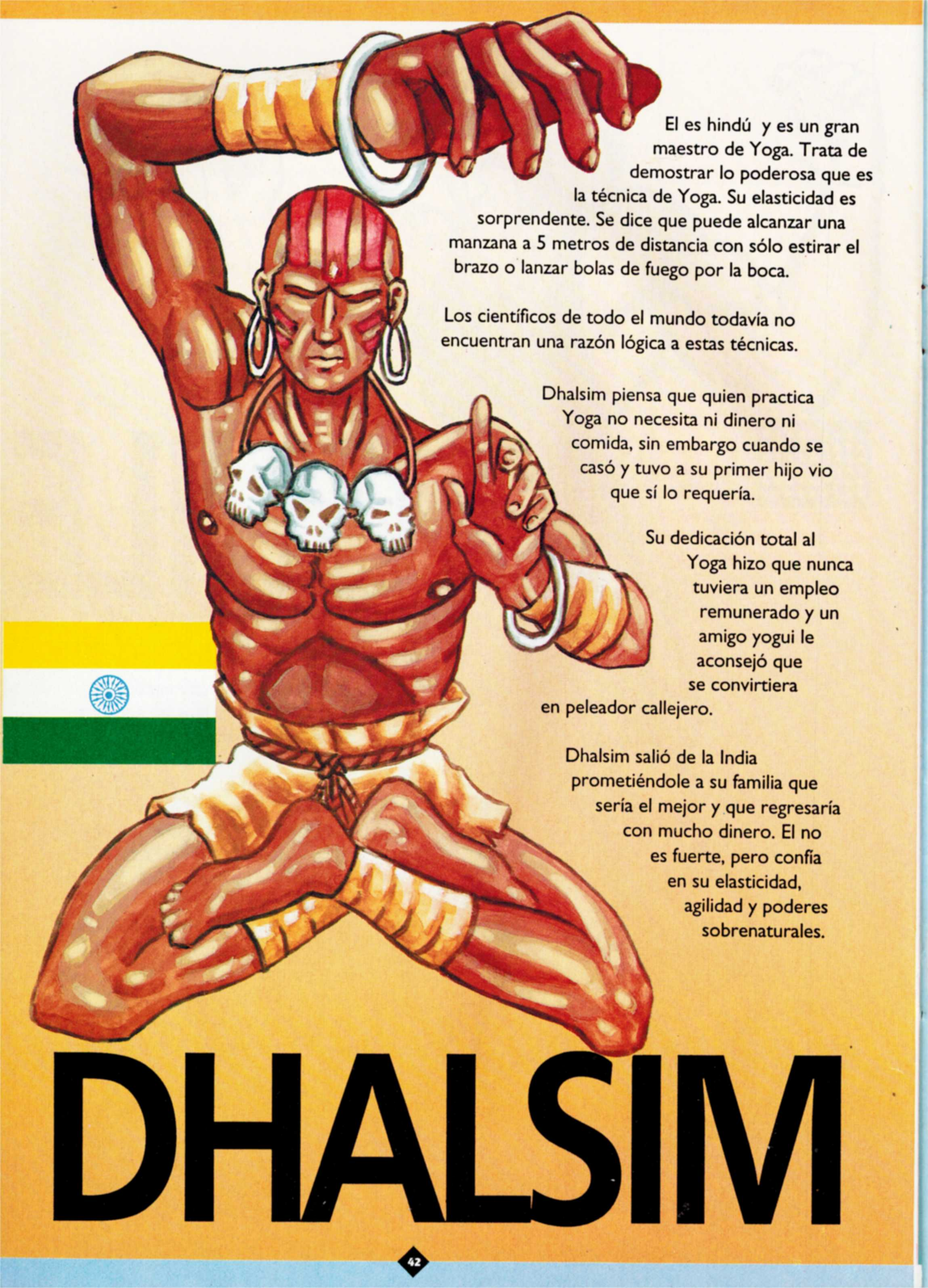


GUILE

El es un soldado norteamericano. Es casado y tiene una pequeña hija. Su mejor amigo, Charlie, murió, lo que le afectó profundamente pero cuando se enteró que fue a manos de un hombre llamado M. Bison se dedicó a buscarlo para tomar venganza, pero se dio cuenta que era muy difícil acercarse a él y que sólo los mejores peleadores del mundo podían retarlo. Esa fue la razón por la que Guile se convirtió en peleador callejero.

Guile sabe que Bison es un peleador sobresaliente y muy rápido y que para derrotarlo necesita una técnica especial extraordinaria.

Con perseverancia y mucho esfuerzo desarrolló una técnica que en Japón es conocida como Sommer Assault Kick (Patada marometa) y en todo el mundo Flash Kick (Patada relámpago) además de su energía corporal conocida como Sonic Boom.



El es hindú y es un gran maestro de Yoga. Trata de demostrar lo poderosa que es la técnica de Yoga. Su elasticidad es sorprendente. Se dice que puede alcanzar una manzana a 5 metros de distancia con sólo estirar el brazo o lanzar bolas de fuego por la boca.

Los científicos de todo el mundo todavía no encuentran una razón lógica a estas técnicas.

Dhalsim piensa que quien practica Yoga no necesita ni dinero ni comida, sin embargo cuando se casó y tuvo a su primer hijo vio que sí lo requería.

Su dedicación total al Yoga hizo que nunca tuviera un empleo remunerado y un amigo yogui le aconsejó que se convirtiera en peleador callejero.

Dhalsim salió de la India prometiéndole a su familia que sería el mejor y que regresaría con mucho dinero. El no es fuerte, pero confía en su elasticidad, agilidad y poderes sobrenaturales.

DHALSIM

INFORMACION SUPERNESESARIA



Después de la gran guerra de 2151, un poderoso hombre llamado Jade, consiguió derrotar con su gran poder a sus enemigos y construyó una torre para desde ahí comenzar su ataque sobre la ya desolada tierra y tener dominio total de la misma. Al enterarse de ésto, 4 poderosos guerreros decidieron derrotarlo, pero sólo uno puede entrar a la torre,así que deciden ver quién es el más poderoso de ellos luchando en el Coliseo, afuera de la torre, para que el vencedor rete al misterioso Jade.

En Tuff e Nuff puedes escoger 1 de 4 campeones con distintos estilos de pelea cada uno con más de 20 movimientos y poderes para derrotar a Jade.

Ellos deben probarse a sí mismos contra otros campeones en el coliseo, para de esta forma ir y vencer a los 6 guardianes de la torre y llegar contra Jade. Conforme vas avanzando, el nivel de tus poderes aumenta. El juego tiene 3 niveles de dificultad y cuenta con modo de password que permite continuar el juego donde lo hayas dejado, el modo de replay permite al jugador analizar los golpes finales que te llevaron al triunfo o provocaron tu derrota.

El juego también te ofrece dos modos de juego. 1P vs. 2P y vs. CPU

En el modo vs. CPU podrás enfrentarte contra todos los guardianes de la torre excepto Jade.



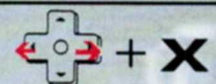
SYOH
Edad: 22
Origen:Japón
Arma: Bare Fist

ZAZI
Edad: 21
Origen: U.S.A.
Arma: Bare Fist



Estos peleadores ejecutan los mismos movimientos por eso los veremos juntos.

Este poder lo ejecutas al dejar el control hacia el frente por 1 segundo aproximadamente e inmediatamente presiona el control hacia atrás junto con el botón X.



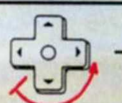
Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 | Nivel 4







Para lanzar este poder mueve el control como se muestra en las siguientes secuencias y presiona cualquier puño. (En la segunda secuencia no es necesario que toques la diagonal).



+ **X**=Rápido
Y=Lento

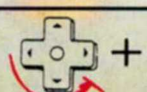








Para ejecutar este poder mueve el control como dinca la secuencia y presiona cualquier puño.



+ **X**=Corto y Bajo
Y=Largo y Alto









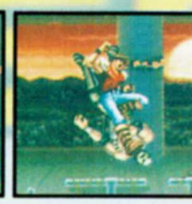
Cuando estés en modo de 1P vs 2P o vs CPU, deja el botón Select presionado cuando aparezca la torre y así cuando presiones Start aparecerá la pantalla de configuración de los controles, pero además puedes escoger el nivel de los poderes.











AGARRES

En el aire: Cuando salten los dos y estén cerca presiona el control hacia atrás o al frente junto con el botón A.

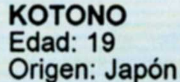
En el piso: Cuando el oponente esté pegado a ti presiona el control hacia atrás o al frente junto con el botón X para lanzarlo hacia donde presionaste el control y restarle energía.











KOTONO
Edad: 19
Origen: Japón
Arma: Ninja Sword y Ninja Dart

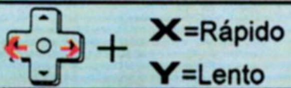
Ella es la más rápida en comparación con los personajes que puedes escoger.

Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 | Nivel 4

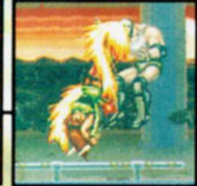




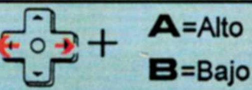

Para lanzar este poder deja presionado el control hacia atrás 1 segundo aproximadamente e inmediatamente presiona el control al frente junto con cualquier puño (X ó Y).





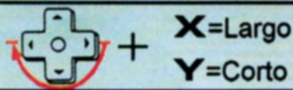
Para lanzarte hacia arriba deja presionado el control hacia atrás 1 segundo aproximadamente e inmediatamente presiona el control al frente junto con culaquier patada (B ó A).

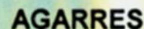







Para lanzarte con el siguiente poder mueve el control como cualquiera de las siguientes secuencias y presiona cualquier puño.





AGARRES

Cuando el oponente esté pegado a ti presiona el control al frente junto con el Botón A para azotarlo contra el piso y restarle energía.



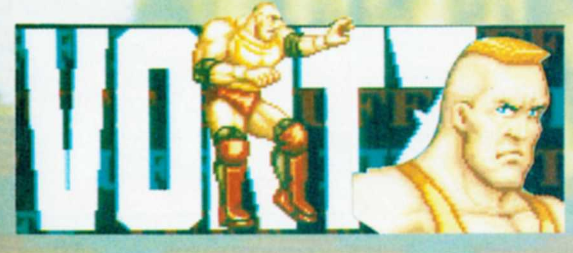






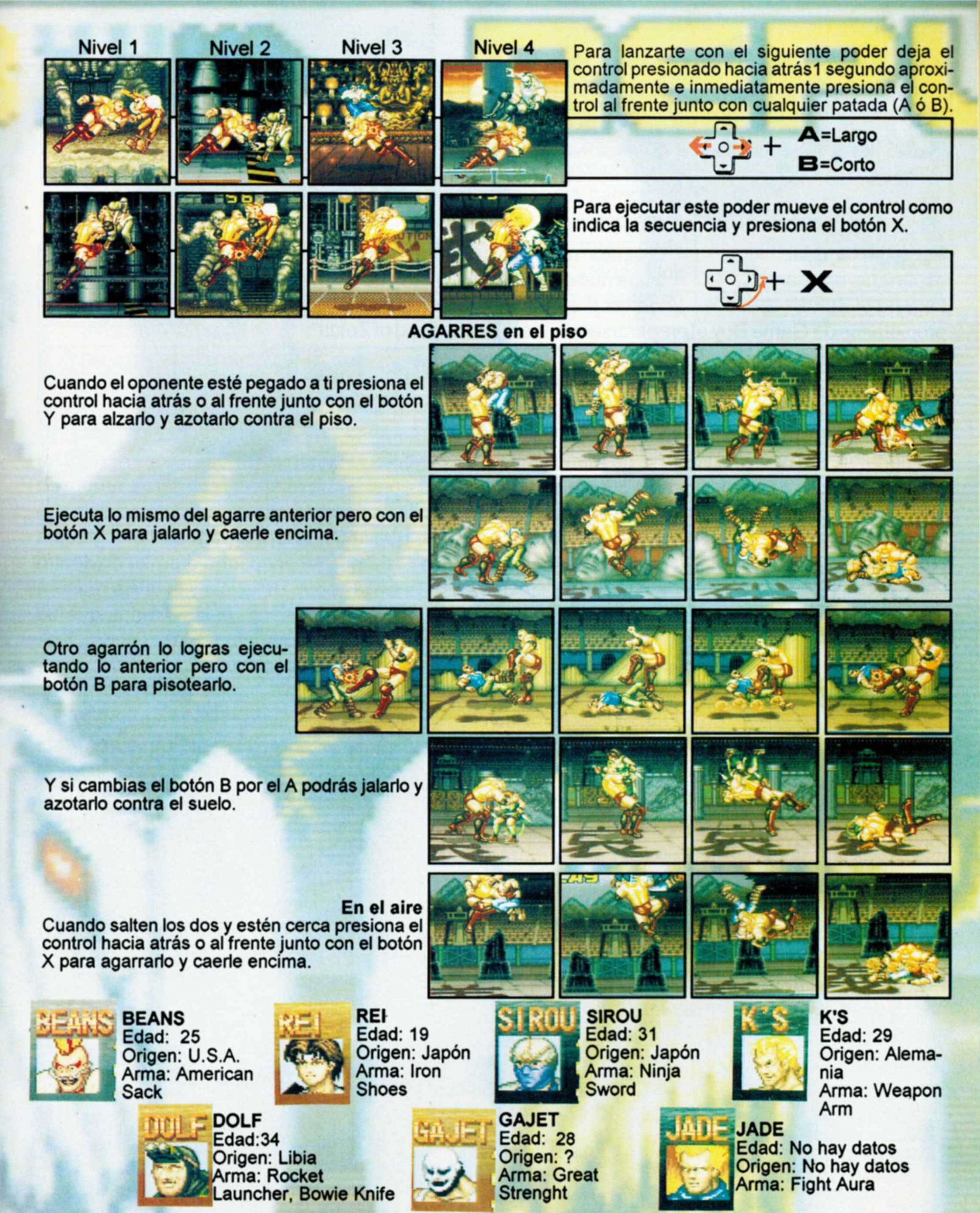



Cuando el oponente esté pegado a ti presiona el control al frente junto conel botón X para lanzarlo hacia atrás y restarle energía.



VORTZ
Edad: 31
Origen: Holanda
Arma: Great Strenght

Este es el personaje que más tipos de agarres tiene.



Para lanzarte con el siguiente poder deja el control presionado hacia atrás1 segundo aproximadamente e inmediatamente presiona el control al frente junto con cualquier patada (A ó B).

Para ejecutar este poder mueve el control como indica la secuencia y presiona el botón X.

AGARRES en el piso

Cuando el oponente esté pegado a ti presiona el control hacia atrás o al frente junto con el botón Y para alzarlo y azotarlo contra el piso.

Ejecuta lo mismo del agarre anterior pero con el botón X para jalarlo y caerle encima.

Otro agarrón lo logras ejecutando lo anterior pero con el botón B para pisotearlo.

Y si cambias el botón B por el A podrás jalarlo y azotarlo contra el suelo.

En el aire

Cuando salten los dos y estén cerca presiona el control hacia atrás o al frente junto con el botón X para agarrarlo y caerle encima.

BEANS
Edad: 25
Origen: U.S.A.
Arma: American Sack

REI
Edad: 19
Origen: Japón
Arma: Iron Shoes

SIROU
Edad: 31
Origen: Japón
Arma: Ninja Sword

K'S
Edad: 29
Origen: Alemania
Arma: Weapon Arm

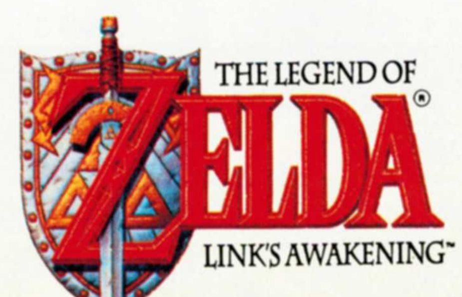
DOLF
Edad:34
Origen: Libia
Arma: Rocket Launcher, Bowie Knife

GAJET
Edad: 28
Origen: ?
Arma: Great Strenght

JADE
Edad: No hay datos
Origen: No hay datos
Arma: Fight Aura

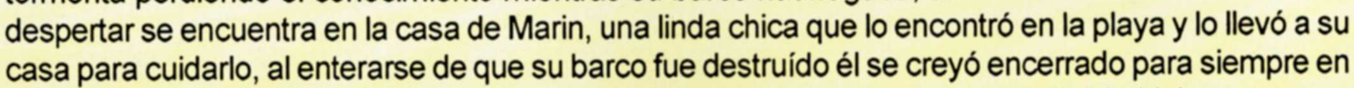
Este juego sin duda es uno de los mejores de pelea, ya que la movilidad es muy buena a diferencia de la mayoría de este tipo de juegos que la mayoría es de lo que más les falla.
No cabe duda que dentro de los juegos de pelea Tuff e Nuff se lleva sin discusión el 2° lugar (todos sabemos cuál es el primero). Las gráficas, control de los personajes, detalles visuales y música son bastante buenos.
Creemos que le faltó trabajar un poco los valores de golpes y nivelar la fuerza de los peleadores pero sin discusión es de lo mejorcito en juegos de pelea.





Sin lugar a duu... ...series más conocidas y más esperadas en cuanto s... ...a una nueva secuela es la de "The Legend of Zelda"; ahora Ni... ...endo les prepara una gran aventura a los propietarios de Game Boy al prepararse a lanzar "The Legend of Zelda": Link's Awakening".

Mientras Link se encontraba de regreso a Hyrule después de completar una misión encomendada por el rey fue sorprendido por una terrible tormenta perdiendo el conocimiento mientras su barco naufragaba; al despertar se encuentra en la casa de Marin, una linda chica que lo encontró en la playa y lo llevó a su casa para cuidarlo, al enterarse de que su barco fue destruído él se creyó encerrado para siempre en





la isla llamada Koholint, pero al estar explorando la isla Link se encuentra con un búho quien le dice que la única forma para que él regrese a Hyrule es despertar al "Wind Fish" que se encuentra durmiendo dentro de un gran huevo que se halla en el centro de la isla y la única manera de hacerlo es encontrando los 8 instrumentos de las sirenas que se hallan en poder de los guardianes de las pesadillas ¿podrá Link recuperar los instrumentos de las sirenas y regresar a Hyrule?



Link's Awakening es el segundo título para Game Boy programado con 4 megas de memoria. Para darte una mejor idea de cómo está desarrollado este juego te podemos decir que es una combinación del Zelda I en cuando al modo de avanzar por las pantallas y al Zelda III por el tipo de gráficos, enemigos y laberintos; como en los otros juegos tú debes ir avanzando en peligrosos parajes en busca de los laberintos que se hallan todos dispersos en la isla Koholit y como siempre necesitas de ir recolectando varios items para así poder seguir avanzando; ahora tú podrás ir checando tu avance en un mapa de pantalla completa como el que muestra la foto.➛

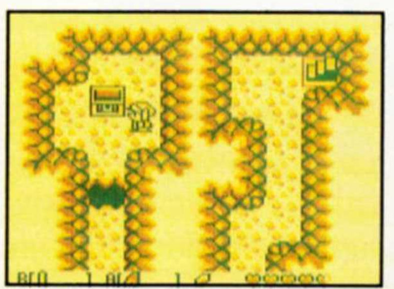


Ahí podrás ver todo el camino que ya recorriste y las partes de la isla que no has visitado, además de que con un cursor especial podrás checar lo que hay en cada "cuadro" (que significa una pantalla para recordar lo que hay en cada una de ellas).

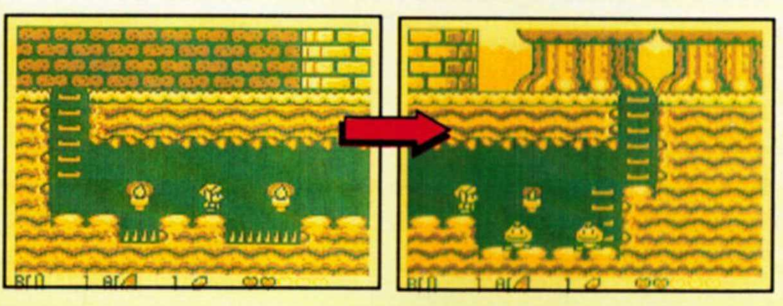


Además de buscar por sí mismo los items Link también puede pedir ayuda (y ayudar también) a los nativos de la isla, ellos también le podrán dar tips e información valiosa que puede ser crucial en la búsqueda de los 8 instrumentos mágicos.





Al entrar a los laberintos verás a muchos personajes y objetos que te recordarán a los de la Leyenda de Zelda III por factores que encuentras en ellos como el buscar Switchs para activarlos y poder seguir avanzando; 2 planos de juego en un mismo piso, verás que muchos de los enemigos también son extraordinariamente parecidos; pero no creas que porque sólo hablamos de Zelda I y III éste juego no tenga nada del II, en algunas partes del juego verás la opción en 2-D, donde Link tiene la habilidad de saltar para librar algunos obstáculos que están en su camino.



En estas dos fotos te puedes dar cuenta que la acción se va desarrollando en pantallas (al llegar a cualquiera de los límites la pantalla se recorre, justo como en Zelda I.)

MENU DE ITEMS

Estos son algunos de los items que encontrarás:

Espada **Escudo** **Bomba**

Arco y Flechas **Gancho** **Pluma**

Vara Mágica **Polvos Mágicos** **Botas**

Hongo Mágico **Pala** **Llaves**

Yoshi **Aletas** **Bellota**

Este es un pequeño adelanto de lo que promete ser un gran juego, checa los próximos números de Club Nintendo donde te hablaremos de este juegazo.

INFORMACION SUPERNESESARIA



Ahora Nintendo presenta este sensacional juego con gráficas estupendas gracias a la gran variedad de colores que tiene, pero además la música complementa muy bien este juego. Este título se logró con ayuda de HAL que junto con Nintendo programaron este juego ¡con 6 megas de memoria! ¿te imaginas? está lleno de detalles muy divertidos además de que contínuamente está cambiando para que en ningún momento encuentres algo monótono. El personaje tiene muchos poderes (lo que a los videojugadores nos encanta. Los poderes los obtienes al comerte a los enemigos y presionar el control hacia abajo)

FIRE

LASER

SWORD

HI-JUMP

LIGHT

SLEEP

BALL

STONE

TORNADO

WHEEL

NEEDLE

HYPER

FREEZE

U.F.O.

HAMMER

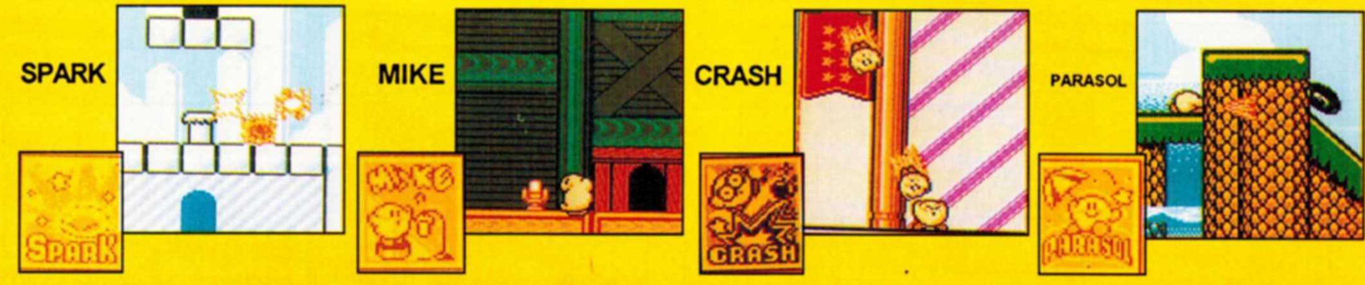
THROW

BACK DROP

ICE

MIX

Si te comes 2 enemigos a la vez de los que te dan cualquier poder optienes un poder al azar.



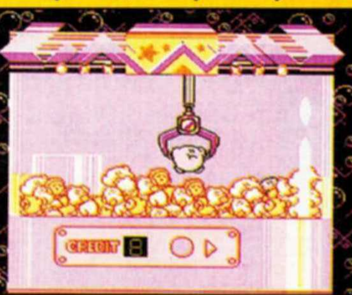
(Con el control haces diferentes agarres)

El juego graba automáticamente cualquier escena que hayas pasado, tiene la opción de escoger 1 de 3 archivos disponibles.

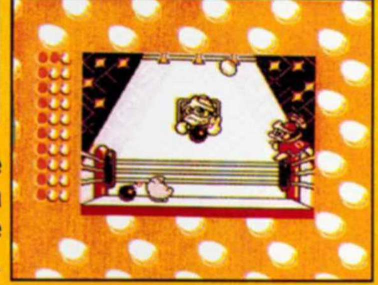
El juego cuenta con 7 niveles que están divididos en varios subniveles con jefes, subjefes y escenas de bonus.



BONUS



Aquí obtienes vidas al agarrar a Kirby con las pinzas.



Aquí hay que comerse los huevos y cerrar la boca cuando te lance una bomba.

Aquí tienes que demostrar tu rapidez.





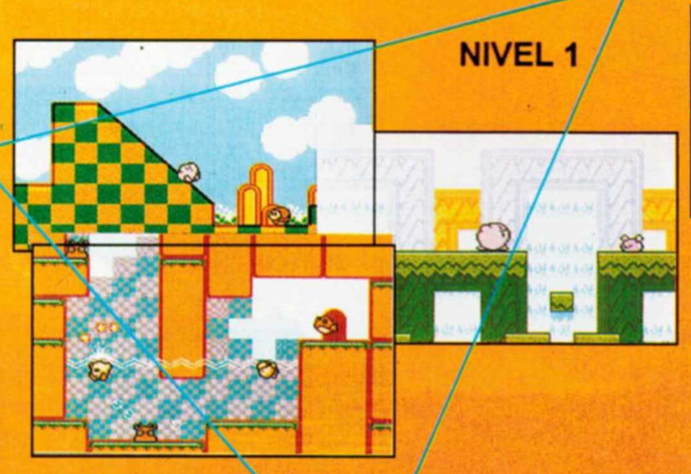


Al terminar cualquier escena caes en una base; espera a que baje lo más posible y deja presionado A para llegar a lo más alto.

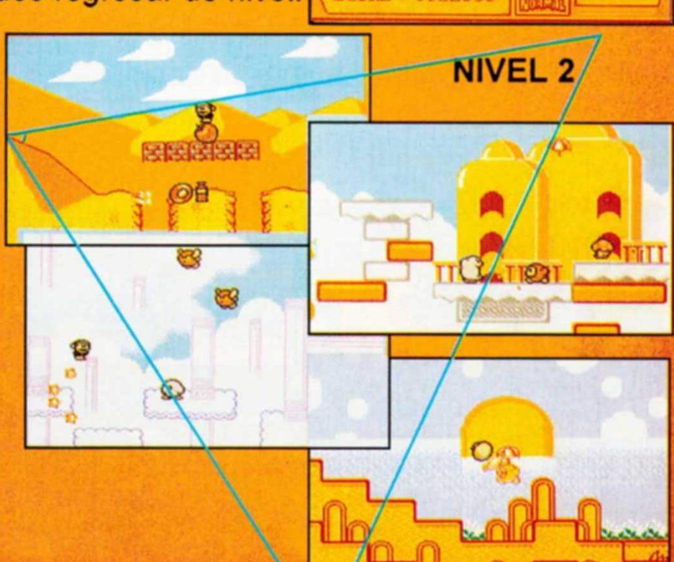


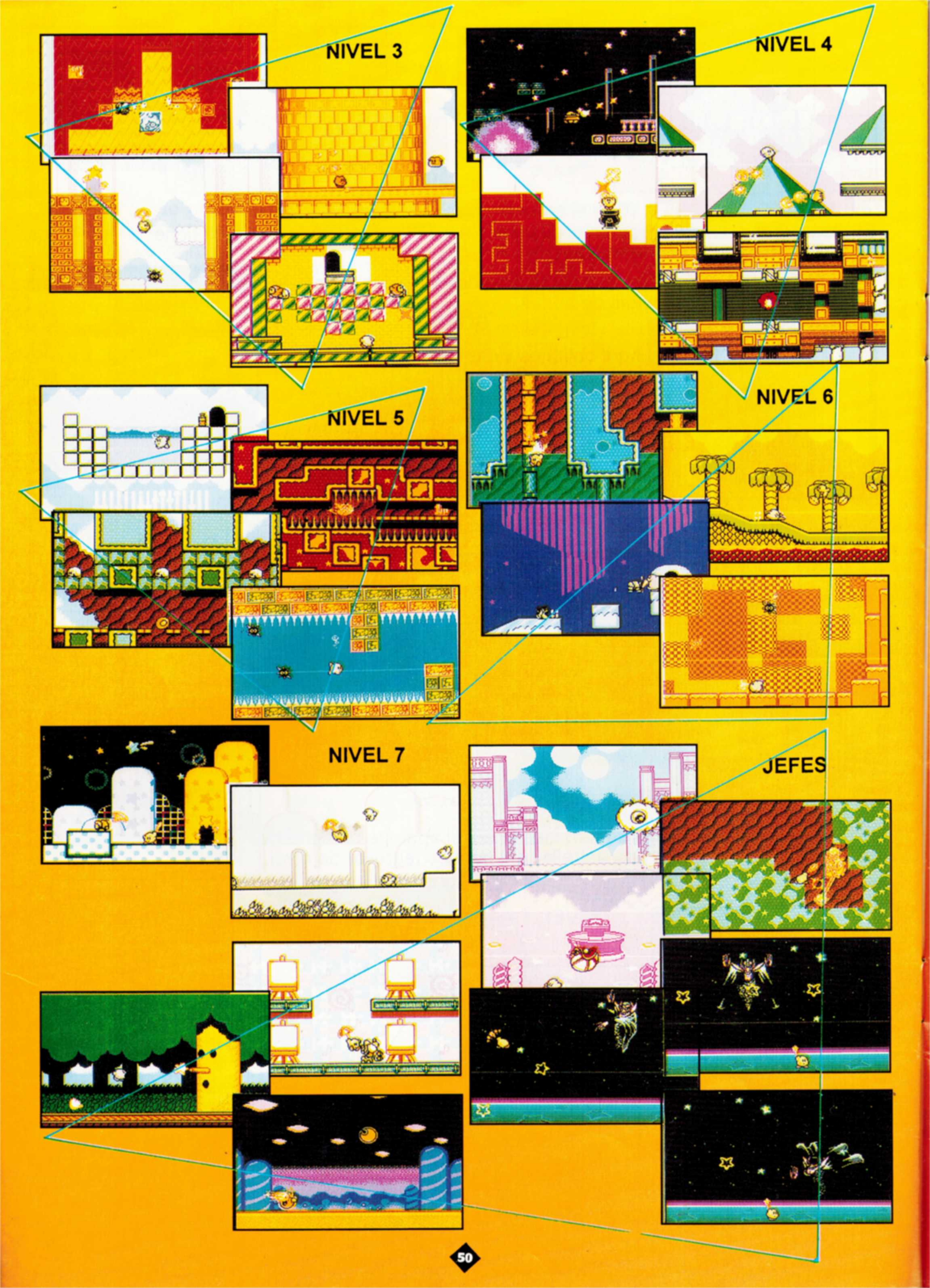
Cada vez que termines un nivel aparece una puerta con una estrella. Ahí puedes regresar de nivel.

NIVEL 1



NIVEL 2




NIVEL 3
NIVEL 4
NIVEL 5
NIVEL 6
NIVEL 7
JEFES

INFORMACION SUPERNESESARIA





Despues de que Cody, Haggar y Guy derrotaron a la organización criminal Mad Gear todo parecía que íba a ser paz y tranquilidad en sus vidas; pero de repente, un nuevo peligro se avecina sobre la vida de estos héroes, ya que Genryusai (maestro de Guy) y su hija Lena fueron secuestrados por un misterioso enemigo; al enterarse de esto, Maki, la otra hija de Genryusai decide pedir la ayuda de Mike Haggar para rescatar a Genryusai y Lena, pero ellos no estan solos ya que también un misterioso hombre de origen Brasileño (amigo de Haggar) llamado Carlos se une a la acción.

Final Fight 2 es un muy buen juego de peleas, ahora, a comparación de la primera parte, 2 jugadores podrán ir juntos en la misión de rescate escogiendo de entre 3 peleadores que son:



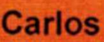


Mike Haggar
Altura:2.2 m.
Edad:50 años
Peso:121 kgs.
Mike es un peleador muy fuerte quien además de ser el Alcalde de Metro City también es un gran luchador; cuando se enteró que un luchador Ruso muy famoso habia copiado su golpe "Spinning Clothesline" él decidió cobrarse con la misma moneda copiando su "Spinning Pile Driver".





Maki
Altura:1. 62 m.
Edad:20 años
Peso:53 kgs.
Aunque ella es muy fuerte y rápida, sabía que no iba a poder sola con la misión de rescate así que pide ayuda de Haggar quien es "amigo de la familia", siendo su padre un gran maestro de Artes Marciales desde niña ha entrenado muy duro lo que la hace muy peligrosa.



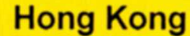
Carlos
Altura:1.89 m.
Edad:???
Peso:65 kgs.
Carlos es todo un experto en el uso de la espada, el es un gran amigo de Haggar quien al enterarse que volvia a la acción se ofreció a ayudarlo.

Algunos fans de la versión original de Final Fight encontrarán muchos factores parecidos:

Cuando esté en pantalla una caja o un barril no lo destruyas y solo pelearás contra 2 enemigos en el lugar de 3.

Viajando por varios países

En tu camino para rescatar a Genryusai y Lena debes viajar por varios países.





Hong Kong

Tu viaje comienza aquí debes ir aprendiendo a conocer al enemigo que combatirás por todo el camino y sacar ventaja de tus cualidades, como la de Carlos que puede atacar a los enemigos con cuchillo sin arrojárselos (como Cody) o Maki quien rebota en las paredes al saltar como Guy.



Francia

Es una lástima pasar por Francia y no visitar la torre Eiffel; tu batalla te llevará a introducirte a una base militar donde te las verás con un gran enemigo.







Holanda

El país de los molinos de viento es otro punto más en tu itinerario, aquí debes tener cuidado porque ocasionalmente hallarás minas en el suelo (si arrojas a un enemigo contra ellas las desaparecerás).





Inglaterra

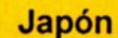
En este país la batalla se desarrolla sobre un tren de circo, aquí debes tener cuidado con los gordos que te electrocutan, el enemigo de esta misión es un payaso pero no creas que solo va a bromear contigo.





Italia

Para pelear cualquier sitio es bueno, tu lucha por el recate te llevará a combatir en góndolas de pasajeros ante la atónita mirada de algunos turistas, el enemigo de este nivel es un conocido de la primera versión de arcadia, el cuál te atacará con granadas.





Japón

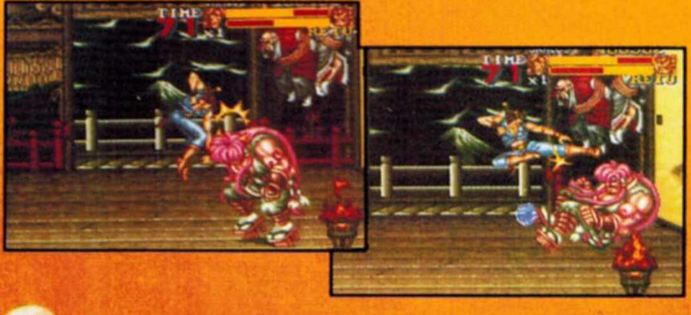
¡Al fin has alcanzado tu objetivo! todos los enemigos contra los que luchaste en tu camino están aquí protegiendo a su jefe, el que te espera en la parte alta de esta fortaleza, pero no dejes que la lluvia te detenga ni los truenos te atemoricen, ya estás muy cerca del final (nota. Tú puedes encontrar algunos premios detrás de los matorrales que indica la 2ª foto).



Bonus Round

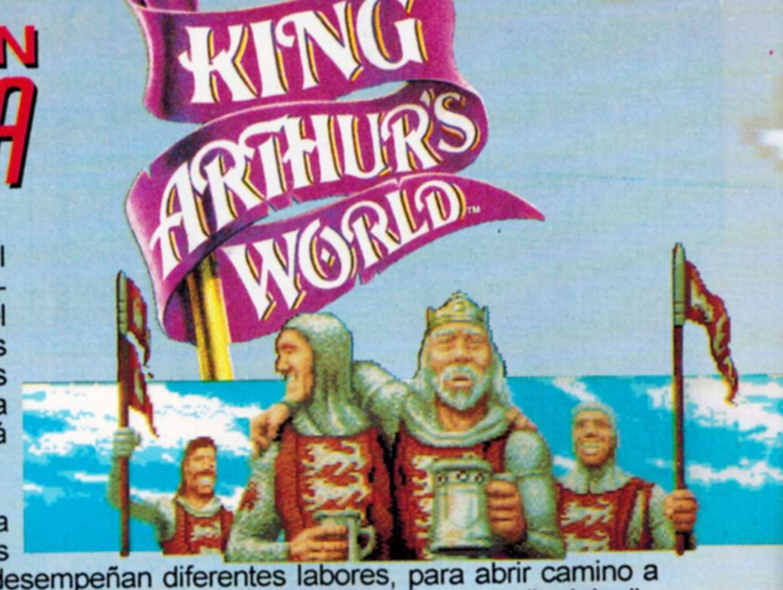
El juego tiene 2 Bonus Round repartidos a lo largo del juego en el primero debes destrozar un coche (clásico en Capcom) y en el segundo debes destruir el mayor número de barriles pero no debes hacerlo cuando tengan fuego, porque si no...

Cuando saltas hacia un enemigo y presionas Abajo + Y darás un pequeño golpe que sólo aturde al enemigo, pero si presionas nuevamente el botón Y después de que entra el primero le podrás dar 2 golpes al enemigo en un solo salto (NOTA: esto sólo funciona con Carlos y Maki ya que Haggar con cualquiera de sus golpes tira a los enemigos).





INFORMACION SUPERNESESARIA



Arthur es un rey muy justo que al enterarse que el mal había empezado a reinar sobre el mundo comenzó a reunir una gran armada para combatirlo, él necesita de valientes caballeros, arqueros, magos e ingenieros para abrirse paso a través de las líneas enemigas e ir desterrando a todo aquél que siguiera a las fuerzas obscuras; incluso su valentía lo hará internarse aún en la mismísima guarida del mal.

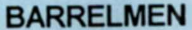
Si tú te hiciste fan de Lemmings, aquí tienes una nueva opción, ya que el modo de este juego es similar a Lemmings, donde todos tus soldados desempeñan diferentes labores, para abrir camino a Arthur que es el único que puede derrotar al rey de la escena o tomar los tesoros finales en "training". Aquí te damos las cualidades de cada personaje y sus funciones.

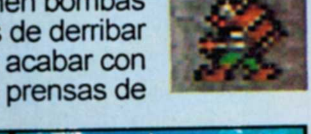
ARTHUR



El es el personaje principal del juego, sus comandos se reducen a pelear, usar llaves (hasta que las agarre), bandera blanca (si no tienes escapatoria); es más fuerte que los caballeros normales, si es eliminado por el enemigo, tu juego termina; él es indispensable para terminar el nivel pues es el único que puede rendir al rey enemigo.

BARRELMEN





Estos hombres ponen bombas que son capaces de derribar algunas puertas y acabar con obstáculos como las prensas de picos, éstos soldados son muy débiles y son eliminados al primer impacto, pero aleja a tus soldados porque al explotar la dinamita te puede dañar.



ENGINEERS

Estos soldados son básicos para la victoria; ellos pueden hacer catapultas para atacar al enemigo a distancia o destruir edificios, crear tiendas donde veas un poste con bandera verde, derribar cualquier clase de puerta, construir puentes y hacer bases para escalar (el número que aparece debajo de cada comando de los Engineers es la cantidad que necesistas para realizar la acción).



KNIGHTS



Los caballeros son los soldados de batalla, ellos pueden derrotar a casi toda clase de enemigos por su increíble fuerza y resistencia.



MAGOS BLANCOS Y NEGROS

Los magos también son una pieza muy importante en tu camino a la victoria, debes recordar que todas las magias de los magos Negros son para atacar al enemigo (fuego, truenos, stunt, apocalipsis) y los magos Blancos ayudan a tu ejército (energía, shield, strength).





SOLDIER



El soldado carga un gran escudo el cual puedes usar para rebotar ataques enemigos o evitar que ellos sigan avanzando, pero no te confíes, ya que si un enemigo muy fuerte o muchos de ellos lo atacan, será eliminado.



ARCHERS



Estos soldados también son básicos para atacar al enemigo a distancia, debido a que tienen 3 ángulos de tiro con los que puedes atacar a enemigos que estén muy cerca o aquellos que se encuentran muy alto o lejos; su gran problema es que en el combate cuerpo a cuerpo son muy débiles y los eliminan al primer golpe.

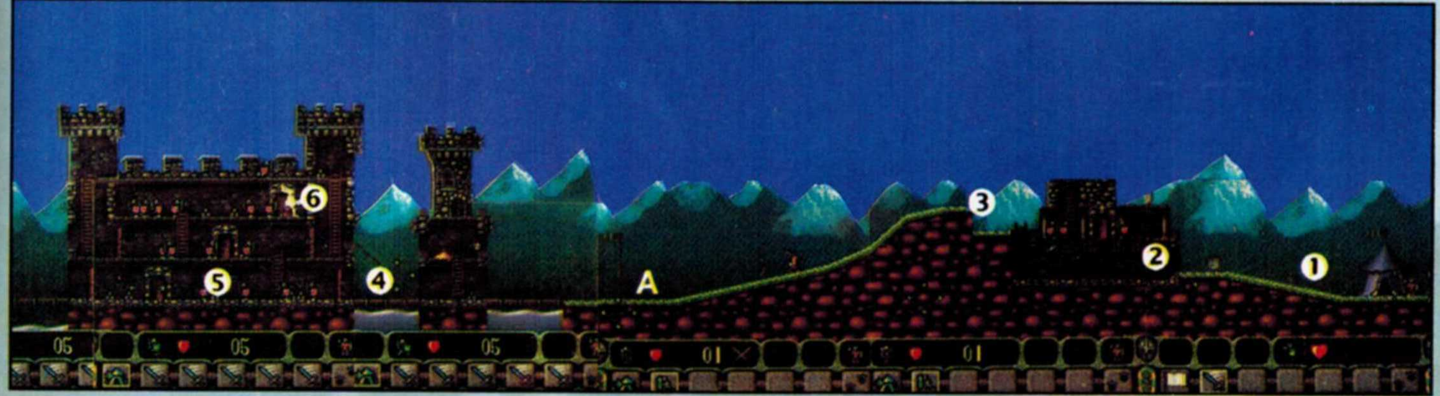


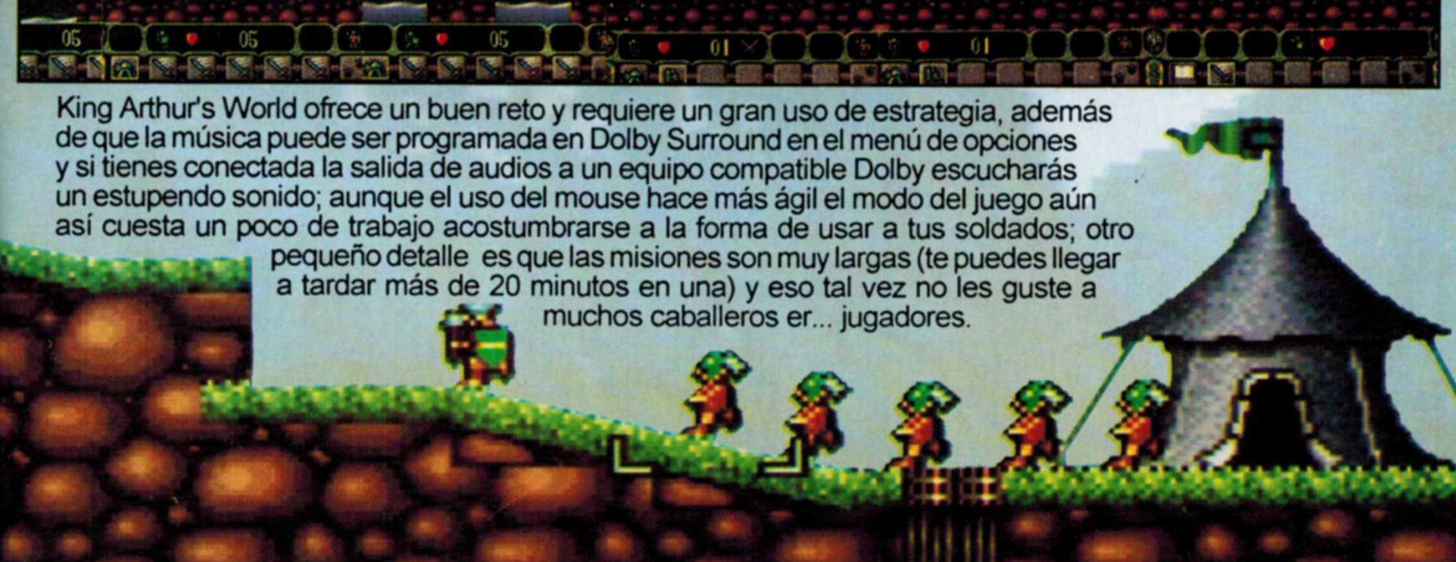


En King Arthur's World encontrarás una nueva e interesante opción que es la de jugarlo con el mouse de Nintendo (incluído en Mario Paint); aunque también con el control Pad lo puedes jugar y desarrollar los comandos rápido; el mouse le da un uso más fácil y dinámico al juego, y lo mejor es que con el mouse puedes tener una visión mayor del mismo al avanzar el scroll en cualquier dirección y no sólo en línea recta.

Si tienes alguna duda de cómo se juega King Arthur's World, aquí te damos un ejemplo, en la escena 9.

1.-Al comenzar pon a un soldado a proteger con su escudo este punto.
2.-Saca a los caballeros y espera a que vengan todos los enemigos para eliminarlos.
3.-Una vez que hayas eliminado a los enemigos pon a un engineer para que construya una base aquí, y a los restantes mándalos a poner una tienda en "A".
4.-Una vez que la tienda esté en "A", saca a un equipo de ingenieros y unos caballeros; los ingenieros deben derribar la puerta y en cuanto lo hagan manda a los caballeros a derrotar solamente a los soldados del piso de abajo; después de esto regrésalos a la tienda y...
5.-Saca al Mago Negro y cuando alcance el punto que te marcamos en el mapa, usa "Thunder" y con eso acabarás con los enemigos de los pisos superiores.
6.-Ahora con el camino Libre Arthur podrá ir por el tesoro.





King Arthur's World ofrece un buen reto y requiere un gran uso de estrategia, además de que la música puede ser programada en Dolby Surround en el menú de opciones y si tienes conectada la salida de audios a un equipo compatible Dolby escucharás un estupendo sonido; aunque el uso del mouse hace más ágil el modo del juego aún así cuesta un poco de trabajo acostumbrarse a la forma de usar a tus soldados; otro pequeño detalle es que las misiones son muy largas (te puedes llegar a tardar más de 20 minutos en una) y eso tal vez no les guste a muchos caballeros er... jugadores.

INFORMACION SUPERNESESARIA

OPERATION LOGIC BOMB

En el futuro, los progresos industriales y científicos han llegado a un grado de avances como pocos se imaginan; en un laboratorio se han recluido los más notables científicos que han estado trabajando en un proyecto sobre desmaterialización y teletransportación, pero cuando estaban dispuestos a experimentar con distancias largas un grupo de Aliens apareció en el laboratorio y secuestró a los científicos tomando total control sobre la base, así que la Organización de Estados decide mandar a un Androide llamado Logan a intentar retomar el control del laboratorio y buscar a los científicos; así es como comienza la operación Logic Bomb.

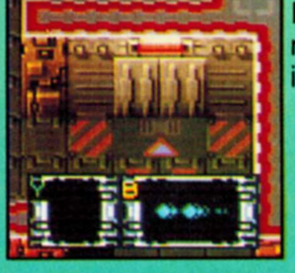






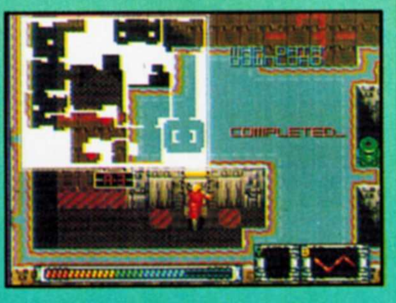
En Operation Logic Bomb tú manejas al Androide llamado Logan, la vista de este juego es de las llamadas "Por arriba" (Top View). El laboratorio al que te introduces es como un laberinto que debes explorar; cada piso ha sido controlado por los Aliens mediante alteradores de materia, que tienes que destruir para seguir avanzando. A lo largo de tu camino encontrarás diferentes objetos que te ayudarán a cumplir tu misión.

TERMINALES DE COMPUTADORA



Estas puertas son terminales de la computadora maestra, al tocarlas podrás obtener invaluable información para seguir avanzando.

Mapa: Cuando entras a un nuevo piso no tienes información del nivel; al obtener el mapa hallarás información de la localización de transportadores y terminales de computadoras.





Video Tape: Cuando tocas una terminal de computadora con cámara tendrás acceso a todo lo que hayas grabado, así te podrás enterar de la historia del juego.



Energy: Podrás recuperar tu energía.

TRANSPORTADORES



Estos transportadores sirven para cambiar de piso, sólo puedes entrar a ellos cuando las luces están prendidas; para encenderlas debes eliminar a ciertos enemigos.

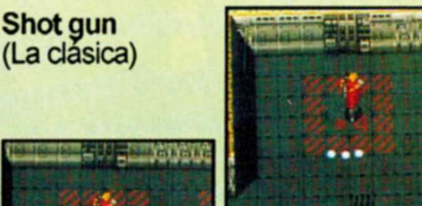
Cuando entras a un transportador, generalmente no sólo comunican a un solo cuarto, por ejemplo el primero que tomas en el Piso 1 te lleva al Piso 2, pero si vuelves a introducirte al transportador irás al Piso 3 y no de regreso al 1 como se podría suponer. ➔

ARMAS

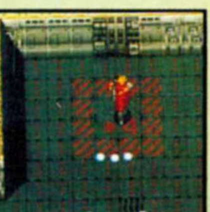
Al empezar el juego tú sólo tienes 2 tipos de armas Shot Gun y 3 Way, pero conforme vayas tomando las cajas que ves en la foto obtendrás nuevas armas que se acumularán a tu arsenal.



Shot gun
(La clásica)

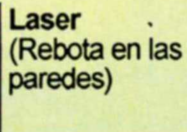


Flame Thrower
(Poco alcance pero mucho poder)



3-Way
(Amplio rango, poco poder)

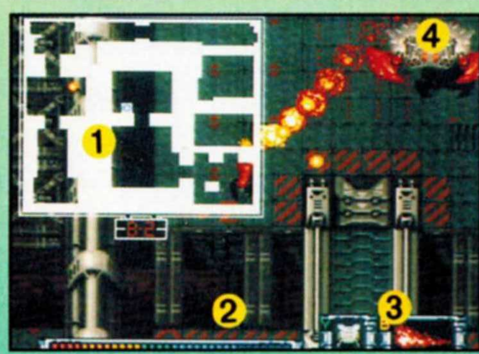
Bomb
(Al explotar causa gran daño al enemigo)



Laser
(Rebota en las paredes)



Twin Hologram
(Al usarlo confundes a tus enemigos)



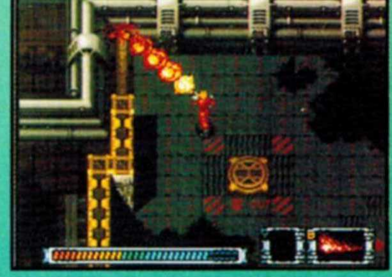
Básicamente la función de Logan es la de limpiar cada uno de los 10 niveles con los que cuenta este juego. De que te acostumbres rápidamente al modo de juego depende de lo rápido que lo termines, así que es importante que conozcas la pantalla.

1.- Mapa: El mapa aparece solamente cuando pones pausa y lo has adquirido de las terminales de computadora, el número de abajo es el piso en el que estás.

2.- Línea de energía: Cuando desaparece la última línea serás convertido en piezas de chatarra.

3.- Armas: Aquí ves las armas que puedes usar, las letras arriba del arma te indican el botón con el que la usas, para cambiar las armas de B presiona A, y las de Y con X; si mantienes presionado el botón L ó R cuando estás disparando, fijas la dirección.

4.- El enemigo.



Para avanzar en los laberintos muchas veces necesitarás el arma adecuada en el lugar indicado para abrirte camino y así poder seguir avanzando, esto también sucede muchas veces con los jefes, los cuales suelen ser más vulnerables a un tipo de arma en especial; tu misión te llevará a explorar lugares inesperados, inclusive te tendrás que adentrar a los dominios de los Aliens si es que quieres rescatar a los científicos, así que ponte alerta y prepárate a enfrentar al jefe de los Aliens.



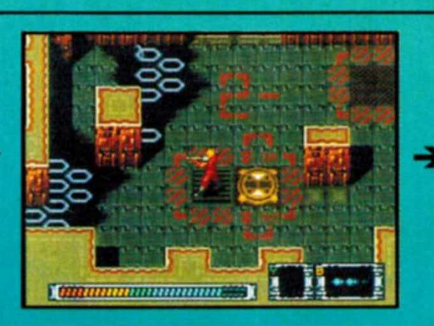


OPERATION LOGIC BOMB

Es un juego interesante y con un reto un poco arriba de lo normal (sólo tienes 3 continues y una vida por continue), si a ti te gustan los juegos de aventuras, seguramente encontrarás varios elementos familiares en este juego, los gráficos son buenos, pero un poco repetitivos en algunas partes, la música no es muy buena, pero no molesta; en fin, un buen juego si tienes espíritu aventurero.



➔



➔





SIM CITY

Siempre que uno piensa en la ciudad no se imagina que difícil es administrarla, y Maxis en conjunto con Nintendo sacaron un gran juego, el cual ahora nos toca explicar.
Bueno empecemos con los tips; porque si les decimos como construir una gran ciudad no lo encontrarán divertido.

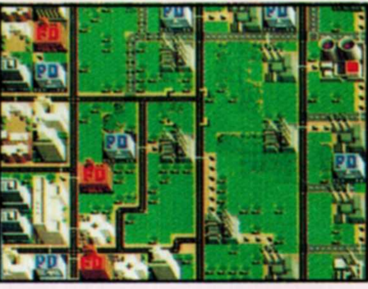


1.- Tienes que planear la forma de tu ciudad, sobre el terreno que escogiste. Te recomendamos que empieces por el centro con tu zona industrial para que no te llenes de contaminación.

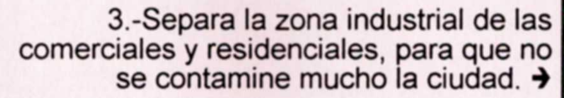


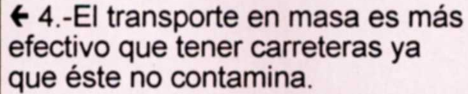


← 2.-Trata de que el crecimiento de tus zonas residenciales, comerciales e industriales crezcan en igual proporción (1Residencial, 1Comercial y 1Industrial), pero al principio del juego no te "aloques" y empieza poco a poco.






3.-Separa la zona industrial de las comerciales y residenciales, para que no se contamine mucho la ciudad. →


← 4.-El transporte en masa es más efectivo que tener carreteras ya que éste no contamina.



5.-No construyas una area de residencias si no tienes comercios cerca. →



← 6.-Siempre toma en cuenta las estadísticas junto con las opiniones de tu ayudante y si haces un buen trabajo te felicitará.

7.-Utiliza los impuestos especiales para que ganes más dinero y te ayuden en la ciudad, por ejemplo: Ferias, casinos, librerías, zoológico, el molino de viento, la expo, la estación de trenes y la fuente (que los veremos más adelante).

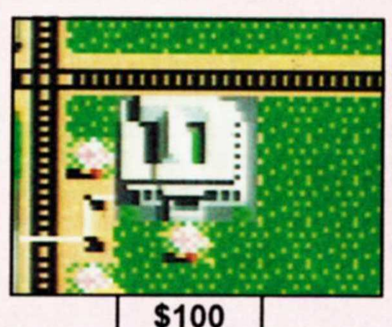
8.-Para que las zonas residenciales crezcan más deben estar cerca de parques de diversiones, estadios, zoológicos o bibliotecas. →



← 9.-Las zonas residenciales siempre deben estar comunicadas con las industriales por transporte en masa (tren) o carreteras.

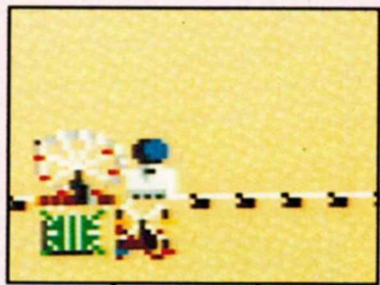


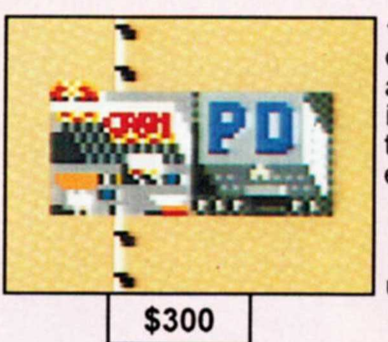
INGRESOS ESPECIALES


$100

← Biblioteca.- Aparecen al tener 3, 6 ó 9 escuelas; éstas hacen crecer las zonas residenciales y hacen que la gente sea más feliz.

El parque de diversiones te lo dan cuando reúnes 300,400 y 500 kilómetros de carreteras, éstos te ayudan a subir de nivel en las áreas residenciales que se encuentran cerca. →


$200



$300

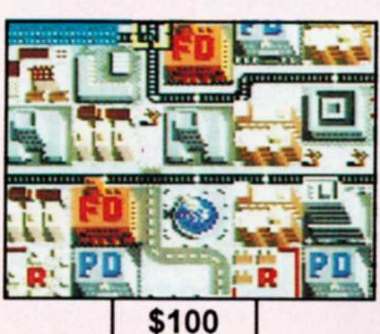
← Los Casinos se obtienen igual que el parque de diversiones, pero a diferencia de éstos incrementa el índice de criminalidad, por lo cual te recomendamos que pongas una estación de policía.

La Expo la adquieres cuando tienes una población de 50,000 habitantes y un aeropuerto. Te ayuda en la industria, a subir los niveles máximos. →



$100

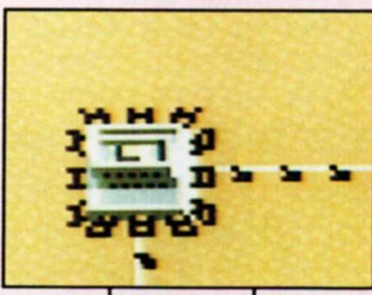
El Molino es de regalo de tu ciudad hermana, te lo dan cuando desarrollas más de 150 zonas residenciales. ($100)



$100

La Estación de Trenes aparece cuando construyes 50 y 200 kilómetros de vías para el tren. →

← La Fuente aparece a los 50 años de tu ciudad.


$100



$20,000

Los Zoológicos aparecerán después de construir el primer y tercer estadio. →

← Por último diremos la función del Banco, sirve de ayuda cuando no tienes dinero y sólo puedes utilizar el dinero cada 21 años aproximadamente.


$100

Esperamos que les sirva mucho esta guía para crear una gran ciudad.







INFORMACION CLASIFICADA

DE LOS ARCHIVOS SECRETOS DE NINTENDO POWER



Del Agente #612

Vidas Ilimitadas

Aquí hay un forma de obtener las vidas que quieras en este difícil juego, para hacerlo, primero debes terminar la escena de Spider Man para que así puedas escoger la misión de Gambit, vete lo más rápido que puedas hasta llegar al lugar que indica la foto, ahí sube a la base más alta y brinca de modo que te salgas de la pantalla, si lo haces bien, verás que en tu marcador se acumulan más de 20 estrellas, síguelo haciendo hasta que aparezca la gran sierra y te elimine, entonces vuelve a repetirlo hasta que tengas el número de vidas que quieras.



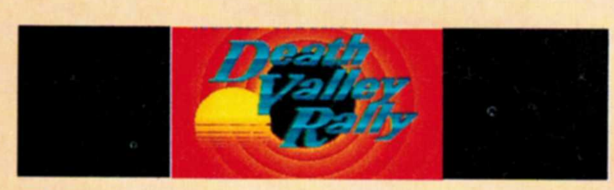




Del Agente #409

Código de Invisibilidad

Muchas batallas de este juego pueden ser aún muy difíciles para los jugadores más experimentados, pero con este código no habrá batalla que no termines; una vez que hayas escogido tu contrato y tu mecha espera a que aterrices en el lugar indicado, una vez que haya pasado esto presiona el botón Start para poner Pausa, entonces con la pausa puesta introduce el siguiente código: A,L,L,Y,A,L,L,Y, A,L,L,Y y Start en el control 1, si lo hiciste correctamente verás aparecer en la pantalla la palabra "invisible" (invencible), pero ten cuidado, ya que esto sólo sirve para un round.



Del Agente #019

75 Vidas

Con éste código podrás empezar este enredado juego con 75 vidas en reserva en lugar de las 2 con las que siempre empiezas, para hacerlo presiona y mantén en el Control 1, Izquierda en tu control y los botones Y, R y Select, ya que los tengas así, presiona y mantén Start junto con los otros botones hasta que comience el juego, si lo hiciste correctamente verás 75 vidas en tu marcador.







CONTRA FORCE (NES)

Aquí hay un pequeño detalle del juego, del cual tú puedes sacar provecho; cuando saltes, deja presionado el botón A y entonces pon pausa con Start sin dejar de presionar A, vuelve a presionar Start para quitar la pausa y continúa presionando Start, entonces verás que tu personaje vuelve a saltar en el aire, esto lo podrás realizar las veces que quieras hasta alcanzar la altura que desees pero no puedes salirte de la pantalla.



SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tú tienes algún secreto escribenos a:
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle
C. P. 03100 México, D. F.







VALIS IV (SNES)



Cuando continúas pierdes tus Items, marcador y línea de energía, pero con éste método podrás obtener un Item de regalo (Bueno, algo es algo), para hacerlo, al aparecer la opción de continue presiona los botones dependiendo el Item que quieras.



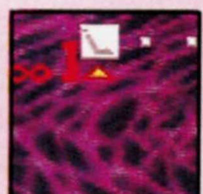

Energía
L+Abajo+Start


Armadura
R+Abajo+Start


Wide Beam
B+Abajo+Start


Dragon
Y+Abajo+Start

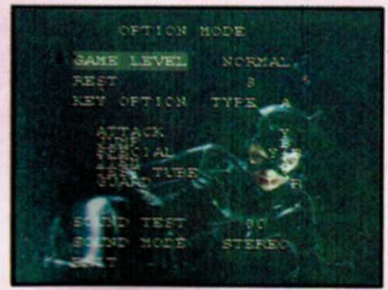

3-Way
A+Abajo+Start


Ground
X+Abajo+Start

JOEL GONZALEZ MENDEZ

BATMAN RETURNS (SNES)

Con este sencillo código podrás obtener 9 continues: entra a la pantalla de opciones y realiza la siguiente secuencia en el control 2: Arriba, X, Izquierda, Y, Abajo, B, Derecha, A, Arriba, X. Así al perder todas tus vidas cuando continúes verás el número 9 junto a la palabra continue (Nota: El truco de 9 vidas del número pasado y éste pueden ser combinados: primero entra a la pantalla de opciones y realiza primero una de las claves, salte, vuelve a entrar a la pantalla y realiza la otra clave).





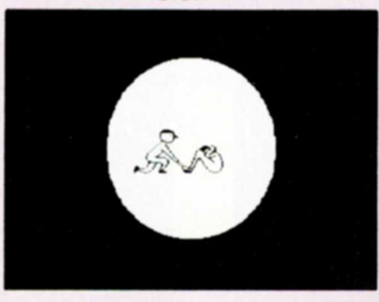


MARIO PAINT (SNES)

MARIOPAINT

©1992 Nintendo

Aquí te mostramos dos descubrimientos de este juego, para hacerlo necesitas tener conectado un control Pad en la 2a. entrada.
En la presentación



1.-Si presionas A, B y Start en el control 2 el juego empezará como si lo hubieras hecho desde el mouse.

WAIT...

2.-Pero si presionas A, B y Select aparecerá en la pantalla la palabra "Wait" (espera).



3.-Entonces aparecerá en pantalla lo que tienes de archivo y automaticamente se activará la animación, la música y aparecerán unas líneas blancas, la única forma de salir de esta pantalla es resetear el SNES.

Víctor Fernando Maldonado G.

BRAWL BROTHERS (SNES)

En este juego te ves encerrado en 2 "laberintos" en la escena 1-2 y en la 3-2, pero aquí te damos la ruta más corta para salir de ellos y pelear con el menor número de enemigos:



ESCENA 1-2
Las Alcantarillas
En la primera alcantarilla ("A") avanza hasta que veas la primera puerta, entra por ahí y llegarás a la alcantarilla "C".

En la alcantarilla "C", avanza y entra en la segunda puerta y llegarás a la "D", en esa no te metas, avanza todo hasta el final y ahí está la salida.



ESCENA 3-2
Cuando llegues al primer elevador, escoge primero irte hacia abajo, después hacia arriba 2 veces para llegar a la punta del edificio, ahí toma 2 veces el elevador hacia abajo y rápidamente encontrarás la salida hacia el jefe de este nivel.



GOAL TWO! (NES)

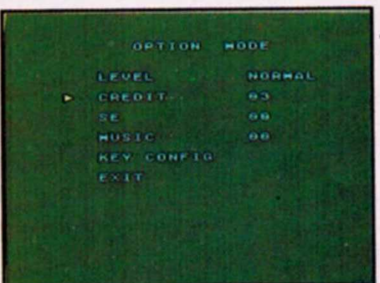
Aquí te damos algunos passwords de finales de este emocionante juego, así podrás llevar al campeonato mundial a varios equipos (incluyendo México, claro está).

Alemania vs. Venezuela		Uruguay vs. Austria		Irlanda vs. Bélgica		U.S.A. vs. Polonia	
XHW75D	GPZ48K	4FMV36	N3KLK7	636G2N	5ZPCWK	54D31L	15PMK7
M133BQ	HFJX5B	L1PD22	JZJWLB	3GLD63	KHJVBB	62BFW!	BK35LB
México vs. Colombia		**Argentina vs. Escocia**		**Italia vs. Argentina**		**Colombia vs. Austria**	
471JXP	M7K2L6	WK82JL	X1NG4P	VK1PMV	P2N33M	2KV782	F8GM36
BKFB8W	4Z345B	CBLB69	Q93XLB	NFWLB!	1F3TSB	FLCXKB	P?JV5B
Austria vs. Canadá		**Brasil vs. Dinamarca**		**Francia vs. Dinamarca**		**Bélgica vs. España**	
8GL6X8	N4WBG2	W4M8D6	LJW2NK	1M36K1	CKFX2D	2GJ8CB	LHN676
W5J83G	HFJX5B	V75VCF	V3345B	G5PBNG	PKJDLB	253MK1	Q73ZLB

"X GALLAGHER'S Z"

STREET COMBAT (SNES)

Si no puedes terminar este juego o quieres conocer algunos detalles nuevos aquí te damos algunos trucos.



Si te parecen insuficientes los créditos que tienes para terminar este juego (6 en EASY, 5 en NORMAL y 3 en HARD y super) Tú puedes obtener la "mísera" cantidad de 50 créditos en cualquier nivel, para lograrlo haz lo siguiente:

← Al principio, entra a la pantalla de opciones y pon el cursor en la línea de "credit", entonces presiona el botón de Select 10 veces y tu número de continues se irá a 50.

Ya con esta cantidad de continues no tendrás pretexto para acabarlo,aún en los niveles difíciles. →





← Cuando estás en modo de "2 Players" normalmente los 2 jugadores no pueden escoger al mismo personaje, pero con este sencillo método es posible: cuando selecciones al mismo personaje en la pantalla de selección sólo presiona L, R, y Start en el control 1 y así los 2 jugadores tendrán al mismo personaje.



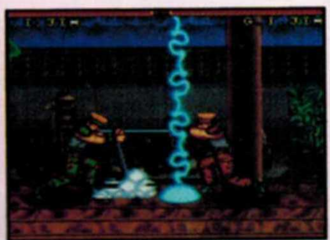
Steven



Tyrone



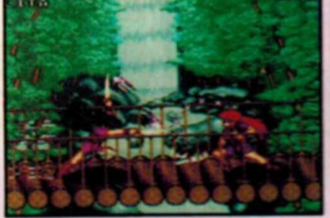
Dozo



G.I. Jim



Helmut



Lita



C.J.



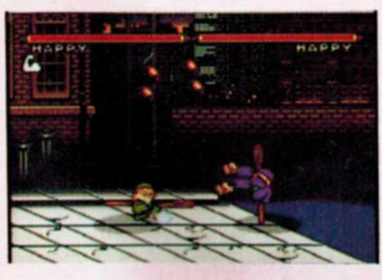
Steven



← Aquí hay otro truco en mode de 2 players; para entrar a un menú secreto donde puedes modificar las capacidades de cada peleador, lo único que debes hacer es mover el cursor a la opción de 2 players y presionar L, R y Start.

Al entrar a la pantalla verás varias opciones a cambiar como nivel, personaje y velocidad de golpes, defensa, etc. así podrás escoger una pelea entre los personajes controlados por la computadora y con Select escoges el fondo. →

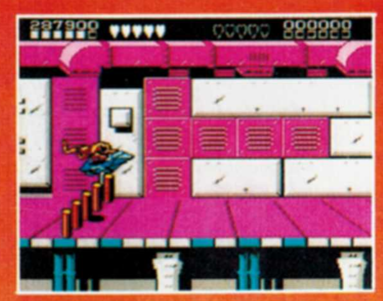
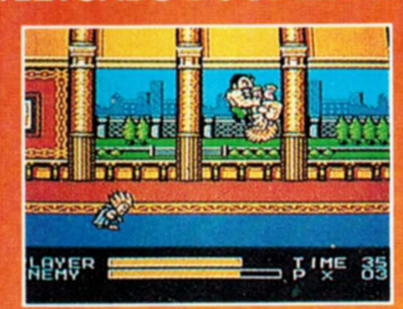




← En este modo también podrás escoger a Happy (el maestro de Steven) para pelear con él. (el único modo de cambiar los datos de velocidad es poner el DO en computer).



Los GRANDES

	SUPER NES	FAVORITOS
UNO	 STAR FOX	KIRBY´S ADVENTURE
DOS	 BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS	 BATTLETOADS-DOUBLE DRAGON
TRES	 BUBSY	 MIGHTY FINAL FIGHT
4	STREET FIGHTER II	DUCK TALES 2
5	FATAL FURY	BATMAN RETURNS
6	TINY TOONS -BUSTER BUSTS LOOSE-	MEGA MAN 5
7	SUPER TURRICAN	GOAL! 2
8	MAGICAL QUEST	THE JETSONS
9	TAZMANIA	TINY TOONS -CARTOON WORKSHOP-
10	ALIEN 3	BARTMAN MEETS RADIOACTIVEMAN



de **Nintendo®**

RECOMENDADOS POR ITOCHU

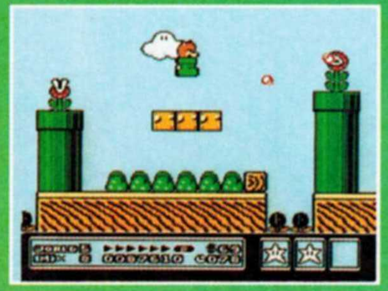
CLASICOS

UNO



MEGA MAN 4

DOS



SUPER MARIO BROS. 3

TRES



TINY TOONS

4. BATTLETOADS
5. T. M. N. T. III
6. NINJA GAIDEN III
7. TETRIS
8. BART VS. THE WORLD
9. DR. MARIO
10. GOAL!

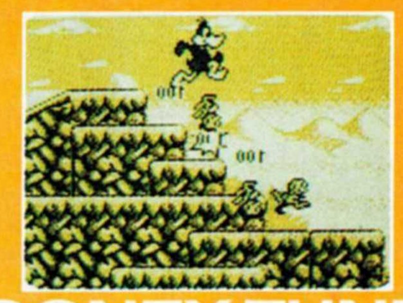
GAME BOY

UNO



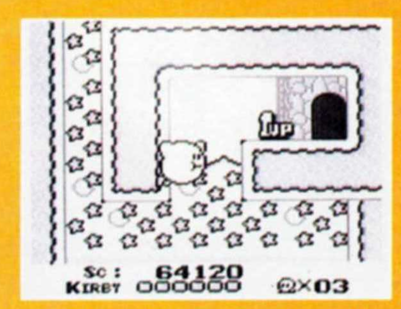
SUPER MARIO LAND 2

DOS



LOONEY TUNES

TRES



KIRBY´S DREAM LAND

4. TINY TOONS -BABS BIG BREAK-
5. ADVENTURE ISLAND II
6. DARKWING DUCK
7. SPEEDY GONZALES
8. TOP RANK TENNIS
9. THE FLINTSTONES
10. LITTLE MERMAID

ESTE MES

COOL WORLD (NES)



Como siempre, OCEAN nos presenta un cartucho basado en una película, Cool World; en este juego entras a un extraño mundo poblado por caricaturas, las que tienen planeado invadir el mundo real, sólo tú eres capaz de impedir que estos seres lleven a cabo su diabólico plan y déjanos decirte que estas caricaturas no tienen buenas intenciones.



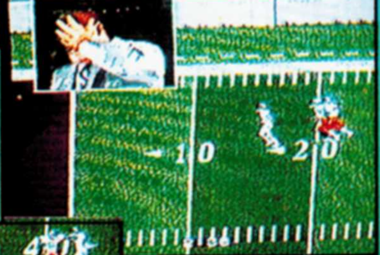
OCEAN

SUPER HIGH IMPACT (SNES)

Este mes podrás ver un juego de fútbol americano como no habías visto antes, con gráficos digitalizados en los jugadores y los displays que le dan gran realismo, también una gran variedad de jugadas defensivas y ofensivas a escoger con un modo de juego fácil de dominar.



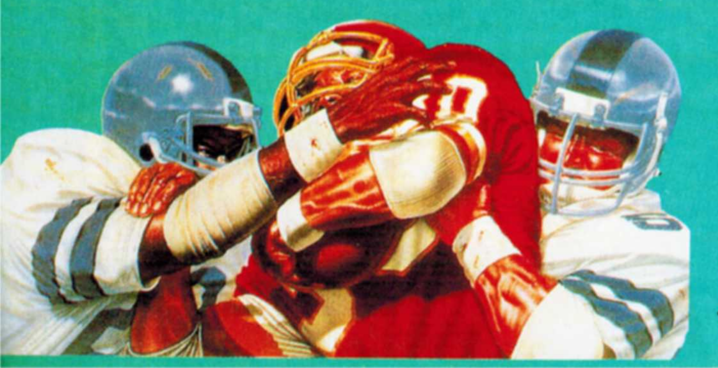
Tu objetivo es llevar a uno de los muchos equipos a luchar por el campeonato mundial en rondas eliminatorias contra los demás equipos controlados por la computadora, o simplemente escoger el modo de 2 players y competir contra un amigo.





Así es que si tú eres un fan serio de los juegos de deportes no debes dejar de conocer Super High Impact este mes.

ACCLAIM



PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT (GB)

Es un juego basado en las series de animación de la familia Addams, aquí debes ayudar a Pugsley a encontrar una serie de tesoros que su hermana Wednesday ha escondido en toda la mansión ¿y qué mejor aventura que explorar la mansión de los Addams?.

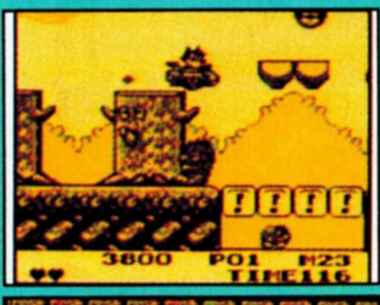
OCEAN



FELIX THE CAT (GB)

Si tú disfrutaste de este título en el NES, es hora de llevártelo a donde quieras en tu Game Boy, ésta es una fiel adaptación de la versión de NES a Game Boy, ya que incluye todo lo mejor: gráficos, sonidos, movilidad y factor de diversión, en pocas palabras éste es un juego que si tú tienes Game Boy no puedes dejarlo pasar.

HUDSON





LLEGALE A:

BUSTER BROS. (GB)

Prepárate a conocer las más interesantes ciudades del mundo, pero no en un viaje de placer sino de rescate, en Buster Bros. debes liberar a las más importantes ciudades a nivel mundial de una invasión de burbujas, para hacerlo debes reventarlas pero cuidado, ya que cada que revientas una ésta se transforma en una más pequeña, un buen título clásico de arcadia en tu Game Boy.



HUDSON

JURASSIC PARK (NES)

¿Adivinen qué? OCEAN nos prepara otro juego para NES basado en la película del mismo nombre próxima a estrenarse; entra al fascinante mundo de los dinosaurios con este interesante juego.

OCEAN

GOOF TROOP (SNES)

CAPCOM continuando con su tradición de sacar grandes cartuchos para SNES ahora nos ofrece este título de aventura; como buenos vecinos, Goofy y Max deben ir a rescatar a Pete y PJ que han sido secuestrados por unos piratas mientras se encontraban pescando en el Pacífico Sur, el modo de juego es un poco parecido a la serie de Lolo, ya que los jugadores deben mover piezas y derrotar enemigos en vista "por arriba", y donde para avanzar necesitas mover piezas, un gran juego de aventuras para 1 ó 2 jugadores simultáneos.





CAPCOM

FINAL FIGHT 2 (SNES)

Final Fight sin duda fue el iniciador de un estilo de juegos de pelea; ahora CAPCOM brinda en exclusiva a los jugadores de SNES Final Fight 2; esta ocasión vuelve Haggar acompañado de 2 nuevos amigos: Carlos, un brasileño maestro en el uso de la espada y Maki, una joven japonesa experta en artes marciales, ellos deben luchar contra la organización criminal Mad Gear, ahora 2 jugadores simultáneos podrán unir sus fuerzas para luchar contra todos los enemigos que hallarás en tu camino en varios países, un seguro hit de CAPCOM para esta temporada.







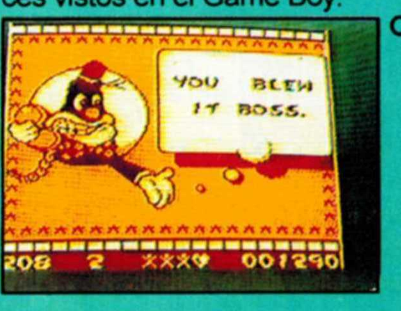
CAPCOM

COOL WORLD (GB)

Y para no fallarle a su costumbre OCEAN lanza la adaptación al Game Boy de su juego Cool World, la trama es la misma, sólo que esta vez no necesitas estar en tu casa para intentar salvar al mundo normal; éste juego presenta interesantes efectos pocas veces vistos en el Game Boy.



OCEAN





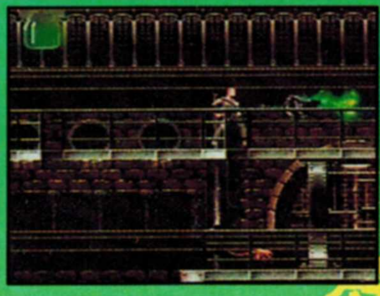
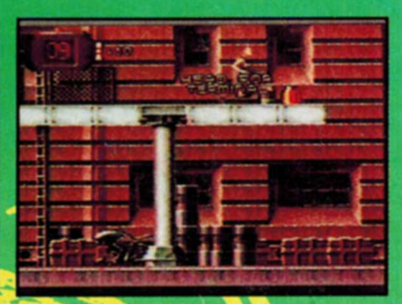
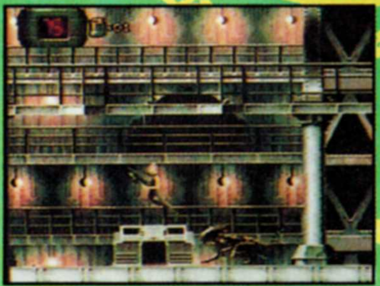


ALIEN 3™




‹ Después de que la teniente Ripley destruyó a los Aliens y se preparaba para el largo camino de regreso a casa, un mal funcionamiento en su nave hace que caiga en un planeta usado como prisión llamado Fiorina 161, a dónde sólo son enviados los más peligrosos maleantes; pero este no es el mayor problema de Ripley, ya que sus antiguos enemigos han vuelto... sí, nos referimos a los Aliens.

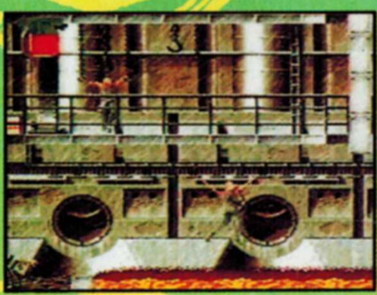
Como es su costumbre, Acclaim ahora nos brinda la versión de Super NES del juego Alien 3, después de haber lanzado ya previas versiones para el NES y Game Boy, la temática es parecida a la versión de NES en la que Ripley, con ayuda de un gran arsenal de armas debe ir limpiando el planeta de la invasión de Aliens y buscar a los prisioneros que han sido tomados por ellos para evitar que sean incubados. ›


‹ Este juego basado en la película del mismo nombre no quiere decir que siga fielmente el guión, ya que los programadores de Acclaim "modificaron" un poco la historia para darle más interés al juego (a excepción del mismo "trágico final") un ejemplo de ellos es que en lugar de luchar contra un solo Alien, en el juego tendrás que hacerlo con varios Aliens aparecen por todos lados.

El juego se dividide en 10 secciones que podrás escoger (bueno, así es en el prototipo, esperemos que no cambie en la versión final). ›

Como ya te habíamos dicho, la meta de cada misión es buscar a todos los prisioneros del nivel para rescatarlos y hacer comer plomo a cuanto Alien se cruce en tu camino; para hacer esto cuentas con algunas armas que encontrarás en el mismo y que son:

Pulse Rifle
La clásica ametralladora.

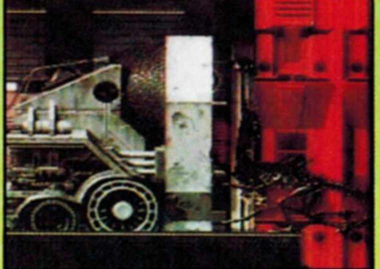


Flame Thrower
Lanzallamas.



Grenade Launcher
Rebotan hasta hacer contacto.



‹ Este juego contiene un buen grado de dificultad y acción, pero si tú odias los juegos en los que tienes que estar averiguando el camino en una gran cantidad de cuartos, tal vez no encuentres atractivo ya que éste es de esa categoría, pero si al contrario, a ti te gustan estos juegos Alien 3 te dará muchas horas de búsqueda y emoción.

GAME VISTAZO A:



Raging Fighter es un nuevo juego de Konami para Game Boy, en él tú puedes escoger entre 7 diferentes personajes que son todos magníficos peleadores y su trabajo es el de proteger a la gente del planeta Alfa, pero esta vez han decidido probar quien es el más fuerte de todos y organizan un torneo, escoge a cualquiera de los personajes y llévalo a conquistar el título. Raging Fighter es la respuesta para todos aquéllos que pedían un juego de pelea para el Game Boy por parte de Konami; cada uno de los personajes tiene diferentes ventajas y desventajas, ahora te vamos a hablar de ellos uno por uno.

TAO



Un peleador muy rápido y hábil pero no muy fuerte, sus golpes con las piernas son rápidos y de gran alcance por lo que es muy fácil sorprender a los enemigos.



VANDAL



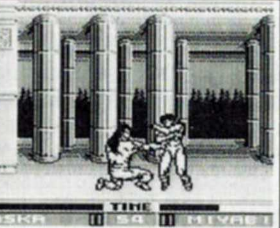
Aunque es un poco más lento que Tao, Vandal también ataca a distancia a sus enemigos, el tiene una "fuerza media", por lo cual es un peleador muy bien balanceado.



ASKA



El es más fuerte que Tao y Vandal, también es más lento, una buena técnica de combate de Aska es la de "esperar" a que tus enemigos caigan cerca de tus dominios para atacarlos.



BULK



¡Y claro! No podía faltar el clásico peleador fuerte pero lento, la mejor oportunidad que tiene Bulk de triunfar es estar siempre cerca del oponente para hacerle sentir el poder de su "Super Throw".



MIYABI



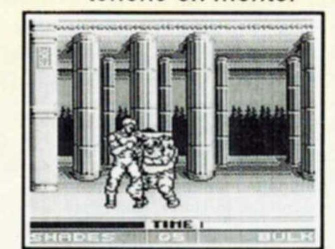
Todo lo contrario a Bulk, ella es muy rápida, pero la más débil del torneo, pero no por esto te debes fiar, ya que ella tiene una serie de ataques especiales que la hacen muy peligrosa.



SHADES

Cuando 2 jugadores compiten en modo versus, una pelea entre Ruoh y Shades puede ser de lo más pareja, al igual que Ruoh sus golpes son sus movimientos más peligrosos, así que ésto último debes tenerlo en mente.

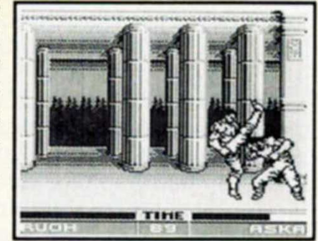




RUOH

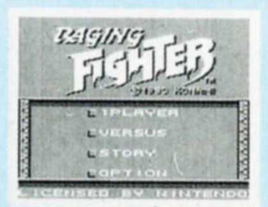


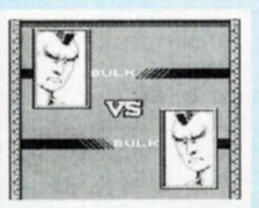
Sin lugar a dudas, este peleador y Shades son los más equilibrados del torneo, sus golpes son muy fuertes, siempre debes estar preparado para un contrataque que es lo que mejor hace Ruoh (un golpe se marca más rápido que una patada).

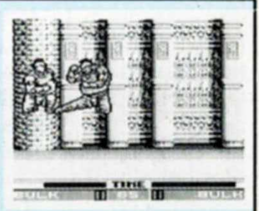


Aunque Konami no está del todo metido en este clase de juegos, Raging Fighter demuestra que esta compañía es multifacética, tal vez la movilidad de los personajes no sea excelente pero no impide disfrutar del juego; cuando 2 jugadores se unen a través del Video Link se da una buena competencia.

He aquí un modo de que tú y la computadora puedan tener al mismo personaje: cuando aparezca la pantalla con el título del juego, pon el cursor en "1 player" y haz la clásica secuencia de Konami: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B,A. (se escuchará un sonido si lo hiciste bien); ahora la computadora aceptará cuando escojas al mismo personaje para pelear contra él.







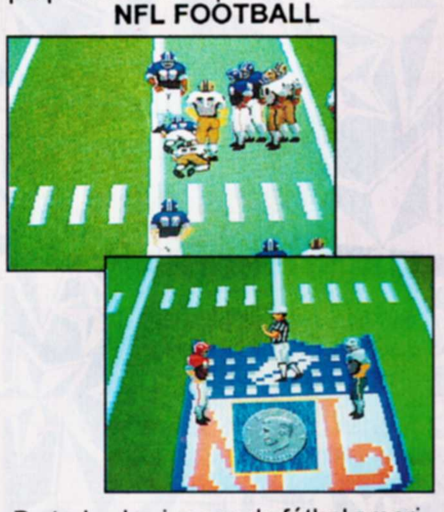
La bola de cristal



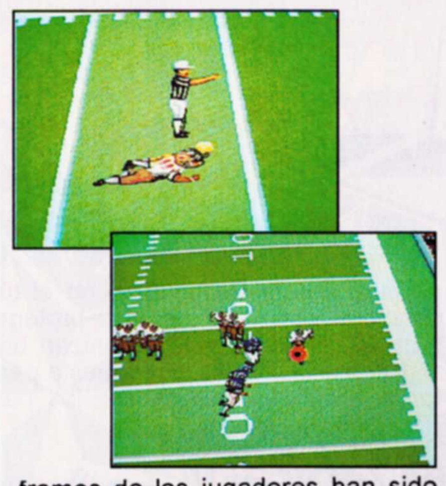
LO NUEVO

Konami, una de la compañías más populares entre los videojugadores prepara algunos títulos para todo tipo de gustos para este segundo semestre del '93, aquí te damos un pequeño avance previo al CES.

NFL FOOTBALL

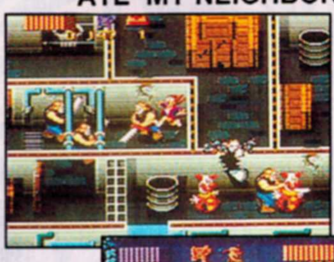


De todos los juegos de fútbol americano que conozcas, seguramente NFL será uno de los más "impactantes y diferentes" en lo que al modo de juego y su desarrollo se refiere; aunque muchos juegos de otras compañías usan la rotación y escala, Konami nuevamente marca la pauta para dar más usos a esta ventaja, ya que la imagen puede rotar y hacer Zoom (acercamientos) de las jugadas que te encuentres realizando, y esto es muy impresionante a la hora de jugarse (como siempre es muy difícil que te des cuenta de estos efectos, sólo viendo fotos, pero cuando lo conozcas en vivo...), otras de las opciones de este juego son: que puedes escoger a cualquiera de los 28 equipos de la NFL, la graficación de los



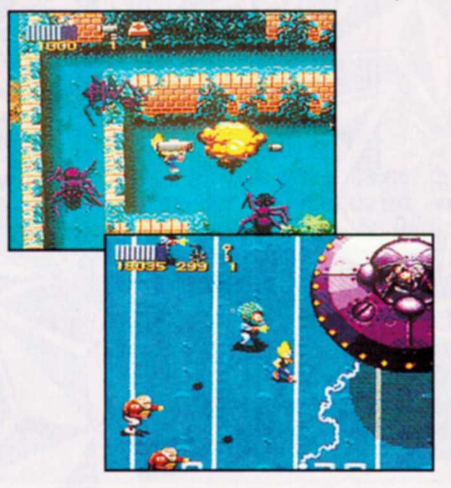
frames de los jugadores han sido digitalizados de movimientos humanos reales, variedad de climas donde jugar y voces digitalizadas de comentaristas (y esto no es todo lo que tiene este gran juego) un juego digno de tomarse en cuenta.

ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS





Aunque quizá el nombre de este juego dé la pauta a pensar que éste es un juego de terror (los Zombies se Comen a Mis Vecinos) no lo es; cuando todo parecía seguir tranquilo y sin problemas en tu vecindario (que aburrido ¿no?) un grupo de Zombies hambrientos comienzan a aterrorizar a tus vecinos, así que



como buen chico y siendo el único capaz de hacerlo te decides a salvar a tus vecinos luchando contra los zombies con poderosas armas que van desde latas de refresco explosivas, hasta sofisticados lanzamisiles siendo tu misión (además de salvará tus vecinos) buscar al causante de todo este desorden un diabólico científico loco conocido como el "Dr. Tongue".

Aunque este juego no fue programado por Konami no desmerece, ya que su desarrollo corrió por cuenta de un gigante en lo que a juegos de computadora se refiere (Lucas Arts), sin duda un gran juego de acción y aventura.

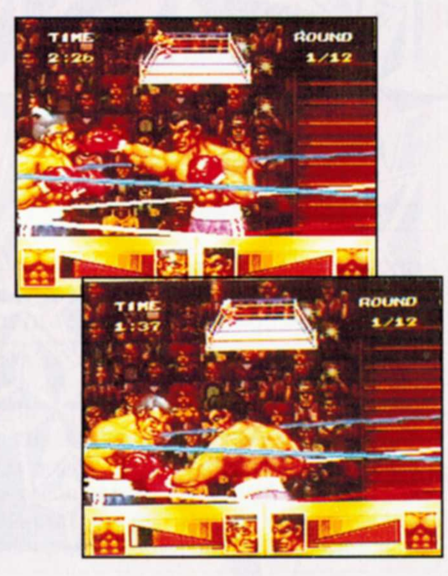
Entre otros títulos prometidos por Konami para este segundo semestre del '93 se encuentran Sunset Riders para SNES, el que es un clásico juego de Arcadia muy en el estilo Contra pero desarrollado en el viejo Oeste; también preparan un nuevo título de las Tortugas Ninja: "Teenage Mutant Ninja Turtles: Tournament Fighters" para NES y SNES, en este juego tu deberás llevar a 1 de las 4 tortugas ninjas a luchar contra las demás y contra sus enemigos mano a mano para comprobar quien es la mejor, en un modo de juego similar a Street Fighter II.

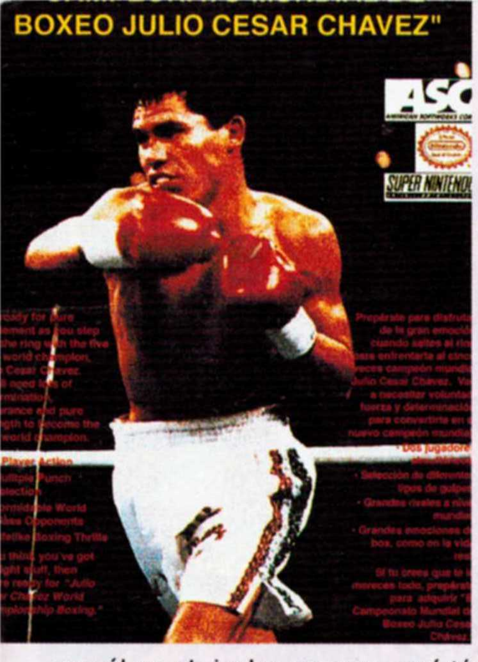
ASC AL MERCADO LATINO

Cada vez más compañías se interesan en el mercado latino, como es el caso de ASC, ellos se preparan a lanzar 3 juegos en exclusiva para Latinoamérica por medio de Itochu (esto significa que los piratas no podrán vender estos títulos).

"CAMPEONATO MUNDIAL DE BOXEO JULIO CESAR CHAVEZ"

El cinco veces campeón mundial libra por libra (¿o es gramo por gramo?, qué importa, de todos modos es el mejor) ahora se prepara a protagonizar un videojuego en el





que él es el rival a vencer; aquí tú podrás escoger a diferentes peleadores y luchar para escalar el ranking mundial y tener derecho a luchar con el campeón "J. C. Chávez", la vista del juego es de lado, aquí además de luchar por el campeonato también tiene modo de versus para dos peleadores.

Otros títulos que serán lanzados son "Fútbol explosivo", este juego tiene muchas opciones como un rápido modo de juego, 64 equipos a escoger (muchos ¿no?), diferentes formaciones y cambios climatológicos, además de que la cancha cambia su perspectiva dependiendo hacia dónde se dirijan los jugadores, otro título que también se prepara a introducir "Espada de fuego" el cuál es un a conversión de su ya clásico "Skulljagger".

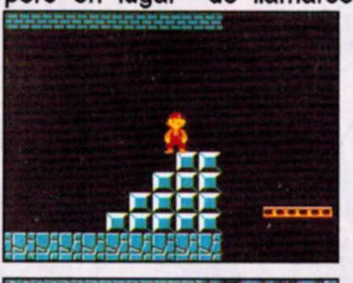
Fútbol Explosivo

Si analizas concienzudamente esta información verás que es muy importante, ya que ésta es la primer compañía que se preocupa en ofrecer algo para el mercado latino.

SUPER MARIO ALL STARS

¿Recuerdas que en el pasado número en la Bola de Cristal te hablamos de la posible introducción de un cartucho con los cuatro títulos de Mario del NES en uno sólo para el SNES?, pues esta noticia acaba de ser confirmada por parte de Nintendo pero en lugar de llamarse "The Super Mario Collection" (ver el número pasado para más detalles) su nombre será: "Super Mario All Stars". Este juego tendrá 16 megas de memoria (¡imagínate!, si mario 1 tiene ¼ de mega, el 2 tiene 2 megas, el 3 tiene 3 megas y el 2 japones ¼ de mega, juntos dan 5½ megas y que en su tiempo fueron muy buenos cada uno, ahora viene con 16 megas, la cantidad de detalles, jugadas y sorpresas nuevas que nos esperan), además de que en un archivo podrás guardar tus avances en cada juego.

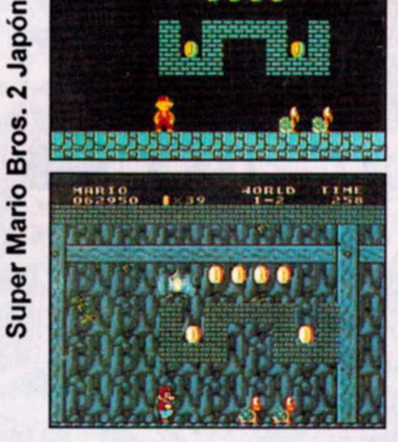
Sin duda este cartucho es la respuesta a muchas personas que pedían una aventura más del gran Mario, pues Nintendo no sólo se conformó con una aventura, sino que ofrece 4 grandes aventuras clásicas, o si tú no conoces alguno de estos juegos (que sería muy raro) está próxima tu oportunidad de concerlos o recordar estos títulos que ya hicieron historia y que están a punto de hacerla de nueva cuenta. Nintendo espera lanzar este título para finales de Agosto, así que tienes tiempo para ahorrar porque no te lo debes de perder.



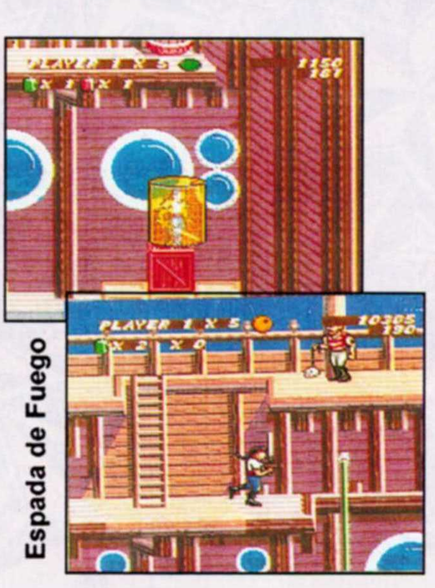


Super Mario Bros.

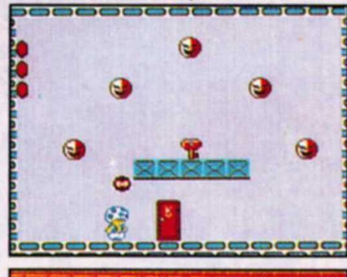


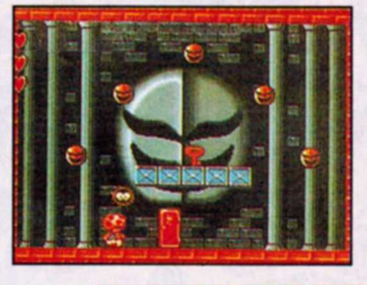


Super Mario Bros. 2 Japón



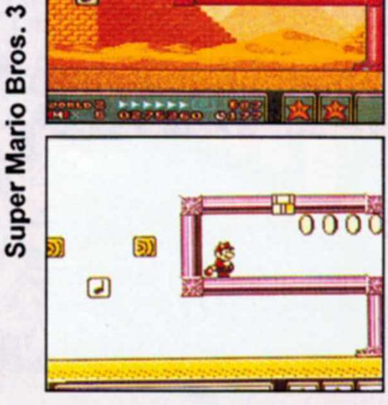
Espada de Fuego





Super Mario Bros. 2 U.S.A.

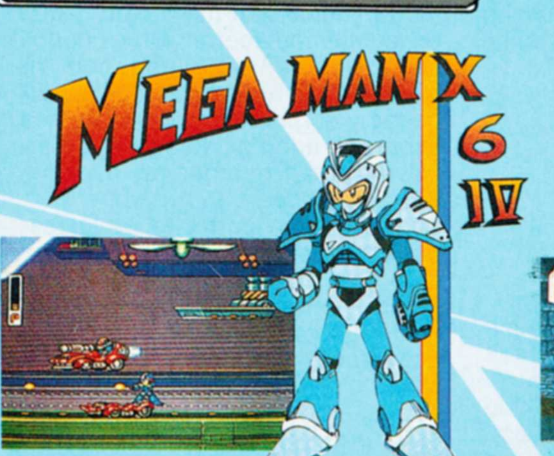




Super Mario Bros. 3



En nuestro siguiente número de Club Nintendo, nuestro reporte del CES de Chicago para enterarte del futuro en videojuegos con títulos como:




STREET FIGHTER II TURBO

BEAUTY AND THE BEAST



SNES Y GB




UNDERCOVER COPS

ART OF FIGHTING




SUNSET RIDERS

BUGS BUNNY -RABBIT RAMPAGE-


WORLD HEROES




CLAY FIGHTER




T.M.N.T. TOURNAMENT FIGHTERS

Y todos los nuevos productos de Nintendo como: Super Mario All Stars, FX Trax, Mario & Wario, Stanley Cup, Battle Clash II, Yoshi´s Safari, Wario Land, Kirby´s Pinball Land, Tetris 2 y el Nuevo NES.





Estará completísimo ¡Ah! También tendremos muchos S.O.S. y respuestas a Mariados.

una curita para cada partecita

LOS CURITAS DE KENDALL ME PROTEGEN

QUIERO CURITAS PARA MIS CORTADAS Y RASPONES

COLOREANOS, EN LA CAJA PODRAS VER LOS COLORES



CURITAS DINOSAURIO



MINICURITAS

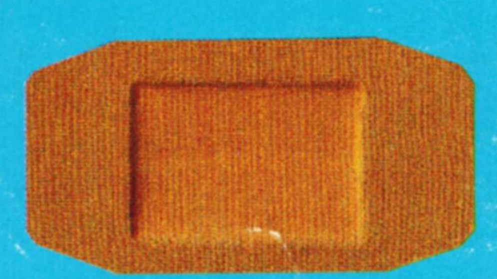
CURITAS TRANSPARENTES



CURITAS FLEXIBLES



CURITAS COLOR PIEL



CURITAS PARA RODILLAS Y CODOS

CON SEGURIDAD

KENDALL®

"HIGIENE ES SALUD" REGS. No. 1175C92, 1176C92, 1184C92, 1185C92, 58532, 82559 S.S.A. LL23C